

**Ночные кошмары:**

**Доблестные герои**

*Конспективное изложение книги*

*Составитель:*

*Егор Мельников*

## Создатели

**Авторы текста:** Чарли Кантрелл, Мэгги Кэрролл, Мэттью Доукинс, Меган Фицджеральд, Рейчел Джадд, Джон Д. Кеннеди, Элой Ласанта, Дэниел Лоузон, Мэттью Макфарланд и Эрик Завадски

**Разработчик:** Дэниел Лоузон

**Дизайн:** Джош Кубат

**Креативный директор:** Рич Томас

**Арт-директор:** Майк Чейни

**Внутренние иллюстрации:** Майкл Гэйдос, Брайан Лебланк, Луис Санс, Эвери Баттеруорт, Лео Альбиеро, Джефф Холт и Г. Г. Амброс

# Глава первая:

## Герои

Что заставляет человека взяться за меч и встать на пути чудовища? Желание защитить слабых? Отомстить за убитых? Обезопасить свою территорию?

Что бы ни послужило первоначальным толчком к пробуждению Героя, людей, охотящихся на Отродий, вполне можно уподобить наркозависимым. Им нравится чувство своей правоты. Им нравится слава. Им нравится видеть мир в чёрно-белых тонах - и едва ли хоть кто-нибудь из них сомневается в том, что в этой борьбе света и тьмы они стоят на правильной стороне.

Такова основная тема книги **Night Horrors: Conquering Heroes**. Её можно выражать разными формулировками, но в конечном счёте эта мысль сводится к одной простой истине: иногда хорошие люди совершают дурные поступки, потому что верят в свою правоту. А это, в свою очередь, порождает вторую тему: иногда ужасные люди используют доверчивость окружающих, чтобы избежать наказания. Хорошими представителями этих тем могут оказаться и Герои, и Хищники - но у "заступников человечества" больше причин видеть мир в упрощённых, чёрно-белых тонах.

Наконец, существует ещё одна тема: любое действие может наложить отпечаток на окружающий мир. В игре эта тема находит своё воплощение в виде оттиска, который любое действие оставляет в Предвечной грёзе. Когда Хищник убивает Героя или Герой выступает против чудовища, каждый их шаг может стать частью коллективного бессознательного, породив новый страх - или надежду. Даже после собственной гибели многие Хищники оставляют своё наследие, которое продолжает являться людям в кошмарах годами, если не десятилетиями. Герои надеются на обратный эффект: они хотят, чтобы их вспоминали как редких заступников добродетели, которые отважились нести свет в кромешную тьму.

Увы, куда чаще их запоминают как психопатов, гибель которых заслуживает только облегчённого вздоха.

## Кэнди Расмуссен,

### Голос жертвы

Кэнди - привлекательная молодая девушка, с подростковых лет увлекающаяся видеоблоггингом. Её столкновение с миром Хищников состоялось в университете, где она целый год работала над общим сайтом с парнем по имени Джесс. Несмотря на отличные отношения и растущую популярность видеоблога в студенческой сфере, Кэнди начала страдать от кошмаров и одним вечером решила навестить Джесса в комнате с его коллекцией фильмов.

Вместо Джесса Кэнди увидела горбатое чудище с омерзительной склизкой кожей. У изверга было лицо Джесса, и когда он увидел Кэнди, то всего лишь понимающе ухмыльнулся. Желая показать Кэнди своё доверие, Джесс повернулся к девушке спиной. Это стало его единственной и последней ошибкой. Кэнди выхватила зажигалку, швырнула её на полку с целлулоидом и заперла монстра внутри.

Так родилась новая Кэнди: Герой и звезда Ютюба.

Продолжив отслеживать монстров посредством чутья на Предвечную грёзу, Кэнди узнала о бывшем управляющем банка, который только что вышел из тюрьмы. Она пригласила его на интервью в прямом эфире, где стала прозрачно намекать на его нечеловеческую природу. После того как собеседник перешёл к угрозам, Кэнди повернулась к камере и произнесла одну из самых пламенных речей о свободе слова, которые когда-либо слышала Америка.

После этого даже у тех, кто не понял намёков на монструозную природу бывшего заключённого, возникло острое желание поддержать крестовый поход Кэнди Расмуссен против всех, кто угнетает и запугивает простых рабочих. Когда Кэнди пригрозили судом за угрозы в прямом эфире, она ответила, что только рада дать этому извергу почувствовать тот же страх, который он вызывает у других.

С тех пор Кэнди ведёт популярный видеоблог под названием Голос жертвы. У канала хватает подписчиков из числа простых смертных, однако его основную аудиторию составляют Герои и охотники со всех штатов. Считается, что после Джесса Кэнди не убила ни одного Хищника, однако это не отменяет того обстоятельства, что благодаря её ораторским выступлениям и сбору видеоматериалов Герои вышли уже на десятки Отродий в различных штатах.

### Слухи

*Она даже не выходит на охоту. Просто записывает нас на видео, а потом рассылает всю нужную информацию своим подписчикам.*

Как уже говорилось, Кэнди мало заинтересована в личном истреблении монстров. Более того, она владеет лишь самыми базовыми навыками стрельбы и самообороны, что делает её не лучшей кандидатурой на ликвидацию противника. Вместо этого Кэнди просто накапливает информационную базу и передаёт её своим последователям.

*Она ненавидит вампиров едва ли не больше, чем нас. Я слышал, один из этих ночных кровососов сделал её своей рабыней. Откуда, думаешь, у неё такая нечеловеческая экспрессивность?*

Если это и правда, то Кэнди не помнит ничего связанного с рабством. Иногда к ней приходят ценные сведения из подозрительных источников (Картианцев, которые хотят использовать Кэнди для уничтожения конкурентов), однако сама Кэнди не знает ни о каком "периоде рабства" под гнётом вампира. О, она знает о *самых* вампирах - однажды к ней даже

явился Дэва с предложением Обратить её, если она сама этого захочет, - однако в настоящий момент она не собирается связывать свою жизнь с проклятым миром Сородичей.

*Она слишком много знает и слишком мало следит за своей безопасностью. Если её поймут, она сможет выдать очень, очень много имён.*

Кэнди едва ли не постоянно записывает всё, что происходит вокруг, а потому если с ней что-то произойдёт, об этом наверняка станет известно уже через считанные часы. Тем не менее, некоторые Герои опасаются, что если Кэнди попадёт в руки Хищников, она сможет выдать им своих союзников - не говоря о соперниках.

### **Сюжетные зарисовки**

- Кэнди открыто приглашает протагонистов в прямой эфир. Возможно, это ловушка, однако возможно, это редкий шанс обратиться к аудитории и предложить ей новую точку зрения на деятельность Отродий.

- Персонажи успевают посмотреть новый ролик, в котором Кэнди призывает охотников заняться Отродьем, с которым сами протагонисты находятся не в лучших отношениях. Позволят ли персонажи убить своего конкурента или встанут на его сторону, вспомнив о своих кровных узах?

- Один из протагонистов заходит в церковь, офис психолога или другое тихое место, в которое люди приходят, чтобы признаться в своих тревогах. Буквально на выходе они сталкиваются с Кэнди Расмуссен, которая отлично замаскировалась под другого человека - но не смогла обвести вокруг пальца протагониста. В каких грехах она каялась? Можно ли поговорить с психологом или священником и использовать конфиденциальную информацию против Кэнди? Наконец, что если проследить за самой Героиней?

## Дэнниел Грин, Сильверсмит

Дэнни вырос в семье профессиональных охотников. К школьным годам он знал о чудовищах едва ли не больше, чем о нормальных людях. Первые годы жизни он провёл, переезжая с родителями из одной конспиративной квартиры в другую. На Рождество ему в основном дарили книги по оккультизму и артефактные виды оружия. После гибели родителей Дэнни переселился к тётке, однако вскоре нормальная жизнь ему надоела, и он сбежал, чтобы начать собственную карьеру охотника.

В шестнадцать лет он познакомился с мужчиной по имени Бен, к которому стал испытывать вполне определённые чувства. Бен казался ему идеалом - человеком столь интересным, что Дэнни мог часами молча слушать, как тот говорит обо всём от музыки до политики. Однако у этого идеала был недостаток: Бен вовсе не принадлежал к человеческой расе.

Последнее Дэнни обнаружил в лучших традициях голливудских фильмов. Однажды он просто повернулся к Бену с чашечкой кофе и увидел гигантского монстра с оскаленной пастью, сидящего за столом. Будучи прирождённым охотником, Дэнни тотчас схватился за кухонный нож и бросился на чудовище. Драка была долгой, грязной и страшной, однако в конечном счёте Дэнни удалось вскрыть любовнику горло.

С тех пор Дэнни ведёт непримиримую борьбу с Хищниками, налаживая связи с другими охотниками и Героями (сам он не проводит чёткой границы между этими двумя коллективами). В какой-то момент своей жизни Дэнни специально начал учиться ковке холодного оружия, и теперь уже может похвастаться небольшим бизнесом по продаже *особых клинков*. И он утверждает, что некоторые из этих клинков наделяют даже простых охотников мистическими способностями Героев.

## Слухи

*Чувак, без шуток! Говорю тебе, это Дэнни Грин. Я знал его в школе: он уже тогда был слегка с прибабахом. Мы ещё шутили, что у него видок как у маньяка. Теперь к нему домой по ночам ходят какие-то люди. Отвечаю, он организовал сатанинский культ. Не, что ты, я не удивлён. По-моему, если кто и подходит на роль сатанинского лидера, то это сраный Дэнни Грин.*

Дэнни отлично справляется с маскировкой своего Бдения, и пока ещё никто из соседей не застал его с окровавленным ножом в руках или трупом в багажнике автомобиля. Тем не менее, полностью избежать внимания местных жителей попросту невозможно. Сатанинский культ - лишь одно из самых популярных (и даже запрашивающихся) объяснений его ночной деятельности.

*Ты ведь уже слышал о Сильверсмите? Ну, кузнеце, который продаёт охотникам талисманы? Он нашёл способ выбрасывать нас из снов. Нет, давай я тебе покажу. Смотри, описание с сайта: "Этот талисман изготовлен вручную по древним чертежам и способен оградить вас от хищников, что пытаются добраться до вас в ваших грёзах". Что, по-моему, может значить это описание? Он продаёт обереги, которые не позволяют нам охотиться на людей в их кошмарах!*

Хотя Дэнни, скрывающийся под Интернет-именем Сильверсмит, действительно изготавливает и продаёт охотникам всевозможные талисманы и даже боевое оружие, ни один из его артефактов не обладает мистической силой. Другое дело, что даже эффекта плацебо может быть достаточно, чтобы ячейка воодушевлённых охотников потеряла всякий страх

перед Хищниками.

*Чувак, он нас предал. Мы видели его в кафе с тем Гигантом. А три часа спустя убежище наших друзей в Амарильо разнесло в щепки. Это что, совпадение?*

По большей части это ложь, но ложь небеспочвенная. У Дэнни есть маленький секрет. Он не трогает Хищников, которые не представляют реальной угрозы для смертных. В сущности, некоторых он даже отпускал, когда те полностью находились в его власти. Тем не менее, любые предположения о его "предательстве" служат дезинформацией, распространяемой самими Хищниками или завистливыми Героями.

*Сынок, я знаю три вида Героев. Первые будут преследовать тебя до тех пор, пока у них не появится возможность встать перед тобой в полный рост и произнести какую-нибудь пылкую речь. Это фанатики, и они - идиоты. Другие преследуют великие идеалы и мечтают отдать жизнь за очередную принцессу в замке. А ещё есть прагматики. Вот Дэнни - прагматик. Ему плевать, человек ты, Хищник или ещё какая-нибудь тварь из тех, что населяют наш сумасшедший мир. Его интересует только одно: преступник ты или нет. Я не раз использовал его в своих целях, предоставляя ему информацию о настоящих извергах. Он принимал её и никогда не ополчался на меня самого.*

Как уже говорилось, Дэнни умеет проводить границу между чудовищами и людьми, опираясь не на их биологическое происхождение или наличие пульса, а на их личностные черты. Некоторые Хищники даже заручаются его поддержкой, когда не могут справиться с врагом в одиночку.

### **Сюжетные зарисовки**

- Персонажи узнают о появлении Дэнни на их территории, однако вскоре становится ясно, что он пришёл не за ними, а за куда более грозным Хищником по соседству. Вмешаются ли персонажи - и если да, то на чьей стороне?

- Друзья Сильверсмита вступают в неравную схватку с оборотнями и ожидаемо проигрывают. Им удаётся сбежать в убежище самого Дэнни. Судьба приводит персонажей к дому Героя как раз в тот момент, когда к нему приближаются и Урата, собирающиеся завершить начатое. Как и в случае с предыдущим сценарием, у персонажей появляется выбор: оставить противников разбираться между собой или присоединиться к той или иной стороне.

- Раскупив весь ассортимент Сильверсмита, воодушевлённые охотники начинают охотиться на чудовищ по всему городу. Погибли уже два Хищника и неизвестное количество других монстров. Один из выживших говорит, будто оружие Сильверсмита наделяет охотников паранормальными силами.

## Дуайт Уайттэкер, Паук-прядильщик

Военная карьера Дуайта Уайттэкера оказалась на удивление короткой. После того как он провалил череду психологических тестов, командование сочло его неподходящим кандидатом на должность сапёра. К счастью для самого Дуайта, к этому моменту он уже успел получить все необходимые навыки для того, чтобы стать ценным сотрудником для любой частной военной компании.

Несколько лет назад Дуайта наняли для сопровождения нескольких учёных в дорогостоящей экспедиции по Амазонке. Во время путешествия учёные рассказывали ему об особенностях местной флоры и фауны. Дуайт оказался на удивление способным учеником и вскоре научился добывать яды из насекомых, змей и членистоногих. Его лучшим другом во время странствия стал некто Сэмюэль дос Сантос Крус, профессор из Сан-Пауло. Ни Дуайт, ни другие учёные не имели ни малейшего представления о том, кем на самом деле был этот человек.

В одну из ночей на спящих учёных разом обрушилась волна кошмаров, которые казались абсолютно реальными. Участь обошла стороной только Дуайта, который в это время дежурил. Солдат бросился к учёным и начал их будить, однако те были настолько поглощены кошмарами, что попросту не замечали его. Оставив бесплодные попытки разбудить спутников, Дуайт обнаружил, что Сэмюэль пропал. Он бросился на его поиски, однако практически сразу столкнулся с гигантским созданием, состоящим из тысяч извивающихся насекомых. Несмотря на смертельный испуг, Дуайт дал монстру отпор и заставил его скрыться.

Вернувшись из экспедиции, Дуайт окончательно определился с профессией. Теперь он будет охотиться на чудовищ, используя против них бомбы, ловушки и яды, извлечённые из экзотических представителей фауны. Он будет мстить за своего друга Сэмюэля, которого - по его убеждению - утащила в своё логово тварь с берегов Амазонки. А для того чтобы чудища знали, кого бояться, он будет оставлять в логове каждого из них свой фирменный символ: паутину, вычерченную серебряной краской.

### Слухи

*Я слышал, этот Прядильщик изучает наши логова. Видать, хочет устроить себе такое же.*

Абсолютная правда! Логова Хищников приводят Дуайта в неописуемый восторг. Он постоянно расспрашивает пленённых Отродий о том, как им удаётся адаптировать саму реальность к собственным нуждам и запирает своих жертв в кошмарах наяву. Пока что ни один Хищник не смог дать ему вразумительного ответа, поэтому Дуайт просто казнил их одного за другим. Правда, последнему удалось сбежать... если только Дуайт не отпустил его в надежде своими глазами понаблюдать за работой Хищника.

*Да он трус! Если ты засеёшь его прежде, чем он попробует на тебя напасть, он тотчас же переключится на кого-нибудь ещё.*

Трудно сказать, насколько труслив Дуайт Уайттэкер, однако он не любит нападать на Хищников напрямую. Его специализация - удар в спину или незаметное отравление. Иных Отродий он заманивал в свои ловушки годами. Поэтому когда Хищник замечает Дуайта ещё до нападения, тот обычно принимается за другую жертву. Другое дело, что если Хищник начнёт подрывать репутацию Дуайта, рассказывая о его предполагаемой трусости, гордыня



Прядильщика может сыграть с ним злую шутку.

*Ко мне тут заходил какой-то мужчина. Симпатичный такой малый. Сказал, что ищет Дуайта и что я вроде как должен его знать. Когда он описал этого Дуайта, я сказал, что это мой сын Леон. Он не звонил нам с тех пор, как его турнули из армии. Не знаю, зачем ему менять имя.*

Дуайт считает профессора Сэмюэля погибшим, не понимая, что тот и был монстром из Амазонки. Однако сам Сэмюэль не забыл, как какой-то наёмный охранник едва не спалил его заживо в собственном Логове. С тех пор профессор идёт по следу Дуайта, надеясь вернуть себе чувство собственного достоинства.

### **Сюжетные зарисовки**

- Известный Эшмаки пропадает из собственного Логова, однако вскоре Хищники находят издевательскую записку, в которой Дуайт предлагает им прийти и спасти своего приятеля.
- Когда Дуайт не в состоянии навредить самому монстру, он отравляет его смертных родственников. Вот уже шестеро близких протагонистам людей слегли с сильной интоксикацией. Если семьи дороги персонажам, им лучше поторопиться с поимкой Дуайта.
- На одном из вечерних ток-шоу пожилая чета обращается к телезрителям с просьбой помочь им найти сына по имени Леон, который несколько лет назад ушёл из армии, но так и не вернулся домой. Человека на фотографии, которую они показывают, трудно с кем-либо спутать. Это Прядильщик.

## Эмили Эссер, Пожиратель душ

Эмили родилась в семье потомственных чернокнижников. С раннего детства она жила в мире колдовства, призраков и других загадочных существ, о которых другие дети не имели ни малейшего представления.

Когда Эмили выросла, ей объяснили, что она принадлежит к числу Проксими – редких людей, владеющих магическим потенциалом, но ещё не открывших своему разуму тайны Высшего мира. В надежде, что вскоре Эмили ожидает Пробуждение, её взял под своё крыло маг по имени Аномандус. Будучи специалистом по возвращению душ жертвам тёмных сил, Аномандус научил Эмили поглощать души недавно умерших людей и передавать их людям, душа которых была украдена чёрными магами.

Несколько лет Эмили ассистировала Аномандусу, узнавая всё больше об ужасах, кроющихся за пределами человеческого восприятия. И Аномандус был одним из немногих лучиков света в этом царстве вечного мрака. Но в один день к Аномандусу пришёл человек, называющий себя Филлипом Стренджем. Аномандус провёл несколько часов в разговорах с незнакомцем, а затем позвал к себе Эмили и представил ей их нового коллегу. Филлип не был магом, однако поскольку Эмили тоже не принадлежала к числу Пробуждённых, Аномандус не озабочился тем, чтобы объяснить ей, кто это такой.

Спустя несколько дней Аномандус заявил Эмили, что отныне она будет забирать души не умерших, а ещё *умирающих* людей, поскольку это ускорит работу по восстановлению душ и изучению соответствующих Аркан. Несмотря на возражения, Эмили пришлось подчиниться и высосать несколько душ у ещё живых смертных. Несколько дней она провела в нравственных терзаниях, к которым постепенно добавились и вполне физические страдания: поглощённые души буквально рвались изнутри, вызывая у Эмили страшные боли.

Когда Эмили обратилась к Аномандусу и потребовала, чтобы они вернулись к первоначальным практикам, её наставник просто пожал плечами и сказал, что более не нуждается в её услугах. Шокированная Эмили поняла, что незнакомец заманил её учителя на тёмную сторону, сделав его похитителем душ наподобие личей Тремер. Эмили крикнула, что расскажет обо всём другим магам, но Аномандус рассмеялся и позвал Филлипа Стренджа. Вдвоём они объяснили Эмили, что сейчас будет: Стрендж подвергнет её мучительной смерти, которая утолит его Голод, после чего Аномандус поглотит душу жертвы и обретёт дополнительные годы жизни.

В ужасе Эмили сделала прямо противоположное всему, чему её обучали с детства: вместо того чтобы поглотить чужую душу, она исторгла из себя собственную - и отослала её как можно дальше, чтобы ни Аномандус, ни Стрендж её не достали. Разъярённый Стрендж накинулся на девушку с ножом, однако по счастливому стечению обстоятельств в этот момент в их убежище ворвались другие члены Консилиума, уже успевшие заподозрить Аномандуса в обращении к чёрной магии.

Стрендж попытался обороняться, однако маги испепелили его на месте. Несмотря на своевременное спасение, Эмили так и не смогла найти свою душу. Вместо этого она забрала душу Стренджа, только-только вышедшую из тела.

Вскоре Эмили уже лично давала показания в суде Консилиума. Основываясь на её словах, маги приговорили Аномандуса к многолетнему заточению в особой тюрьме для падших чернокнижников. На выходе из суда Эмили заметила другого мага, душа которого явно была как-то связана с Хищниками (позже она узнала, что подобная связь называется Семейными

узами). Эмили предупредила мага, что связь с Отродьями не может кончиться добром. В отличие от Аномандуса, этот колдун внял словам девушки, и уже спустя несколько недель Эмили помогла ему заманить Хищника в ловушку.

Прошло ещё какое-то время, прежде чем Эмили начала утрачивать силы. Поначалу это не казалось серьёзной проблемой, однако по мере того как у неё внутри всё больше чувствовалась необъяснимая пустота, Эмили стала всё отчётливее понимать, что происходит. Душа Стренджа, которая поддерживала в Эмили жизнь последние несколько месяцев, постепенно “таяла”. И теперь Эмили нужна новая душа. Разумеется, принципы не позволят ей забрать душу нормального человека. Она найдёт себе душу другого Отродья.

### Слухи

*Он был прямо здесь, в моём Логове. Бегал от меня по тоннелям, бормоча что-то в стиле “это всё сон”, “сейчас я проснусь” - ну, сами знаете. И вдруг он просто пропал. Нет-нет, ты послушай. Он пропал прямо из моего Логова. Там не было выхода. А он взял и исчез.*

Эмили обнаружила, что Хищники не способны питаться людьми без душ. Это подталкивает её “спасать” некоторых жертв от Хищников, извлекая из них души и возвращая их сразу после того, как жертвы вернутся в реальный мир. Само собой, для этого Эмили должна знать, что жертва находится в Логове Хищника прямо сейчас.

*Двадцать лет. Мы были вместе двадцать лет. Представляешь, сколько всего можно рассказать друг другу за это время? Мы были уверены, что у нас нет вообще никаких секретов. А потом она приходит ко мне вся в слезах и умоляет рассказать правду. Правду о том, что отпрыски Тёмной матери помогают Истинным феям ловить новых жертв на Земле. Я даже не знал, плакать или смеяться. А на следующий день она заявляется ко мне с отрядом Летних подменшей и давай дубасить. Еле сбежал. Надеюсь, у меня ещё есть шанс вправить ей мозги.*

По очевидным причинам Эмили не может охотиться на Хищников в одиночку - а маги, как правило, слишком заняты своими грандиозными экспериментами, чтобы спуститься на землю и помочь очистить город от отпрысков Тёмной матери. Поэтому Эмили прибегает к старой как мир тактике: срабатывает чудовищ друг с другом.

*Мне тётя рассказывала. Она легла в больницу после инфаркта, и её положили в палату с одной бездомной. Та всего боится, всё время плачет, вздрагивает от каждого шороха. А потом к ним в палату заходит медсестра Эмили. Обходительная такая, добрая. Ночью тёте снится, будто эта Эмили подходит к бездомной и начинает высасывать из её души тьму. Понимаешь, как будто демона прогоняет. Наутро тётя просыпается, а бездомная широко улыбается, со всеми здороваются и рассказывает, что собирается получить образование и начать новую жизнь.*

Время от времени Эмили занимается подработкой. Она всегда старается выбирать места, предполагающие помощь людям. Когда это возможно, она использует свои мистические способности для того, чтобы облегчить чужие страдания - особенно если в этом может помочь поглощение каких-нибудь тёмных сторон души.

### Сюжетные зарисовки

- К протагонистам за помощью обращается знакомый маг. Все местные члены Мистериума по какой-то причине считают его шпионом Скелести. Всё началось с того, что юная Эссер настоятельно порекомендовала ему избегать связей с Хищниками, поскольку это приведёт к

*спеси*. Уязвлённый самой мыслью о том, что какой-то Проксимус учит Пробуждённого, как ему соблюдать законы Мудрости, маг всё же вступил в союз с Хищниками (непосредственно протагонистами) - и каким-то образом это привело к очернению его имени по всему Консилиуму. Что случилось? Как спасти его репутацию?

- Хищник, с которым сдружился Аномандус, был другом или наставником протагонистов. Выйдя из застенков Консилиума после долгих лет заключения, Аномандус обращает к протагонистам с заманчивым предложением: отомстить их общему врагу Эссер.

- Персонажи долгое время враждуют с одним из местных Отродий. Тем не менее, этот Хищник слишком силен и влиятелен, чтобы с ним можно было справиться в одиночку. По счастью, он настолько бесчеловечен, что Эмили может счесть его большей угрозой для человечества, чем протагонистов. Рискнут ли они обратиться за помощью к Эмили?

## Грейс Теллер, Звезда реалити-шоу

Грейс с детства мечтала о красных дорожках, зрительских залах, толпах фотографов и возможности посмотреть на собственное лицо, улыбающееся с обложки модного журнала. Недавно ей повезло: симпатичную девушку-подростка заметили в Голливуде, и вскоре она уже начала сниматься в популярном ситкоме.

Но после переезда в Лос-Анджелес произошло нечто странное. Грейс начала испытывать необычные чувства к одному местному парню, Дэнни. И хотя она не могла выкинуть его из головы, эти чувства не имели ничего общего с любовью. Грейс начала сочинять для себя историю, в которой она изображала себя героиней крутого сериала об охотнице на чудовищ. По какой-то причине Дэнни получил в её воображаемом сценарии роль Чёрного дракона.

По мере того как её странная тяга к Дэнни росла, Грейс начала всё лучше понимать свою задачу. В конечном счёте она включила камеру и начала снимать свой первый сериал, названный просто “Грейс охотится в Голливуде”. В первых сериях она просто посещала различные места, в которых до неё побывал Чёрный дракон. Хотя ничего особенного в кадре не происходило, Грейс описывала особенности охоты на монстров с таким неподдельным энтузиазмом, что когда она показала материал своим знакомым в Голливуде, те пришли в восторг. Вскоре “Грейс охотится в Голливуде” превратился в популярный веб-сериал, за которым следили тысячи американских зрителей.

Сериал окончился так, как и должен был: Грейс выследила Чёрного дракона (Дэнни) и убила его в ходе долгой, красивой схватки. Никому и в голову не пришло, что в кадре юная актриса убила настоящего дракона – а если называть вещи своими именами, то и настоящего человека.

Последнюю серию посмотрело в Сети столько зрителей, что в Голливуде нашлись спонсоры, предложившие профинансировать ещё тринадцать эпизодов. А потом ещё. И ещё. Сегодня за плечами у Грейс уже пять сезонов “охоты в Голливуде” – а это значит, что в Лос-Анджелесе и его окрестностях стало уже на пять Хищников меньше.

### Слухи

*Нет, это ты послушай. Если действительно хочешь добиться результата в охоте на этих тварей, забудь про гордость и поучись трюкам у этой молодой дамочки. Посмотри, что она делает. Уже половина Штатов следит за тем, как она убивает монстров в прямом эфире – и никто до сих пор не догадывается, что это не фейк.*

Грейс может ходить по лезвию бритвы, однако она и вправду добилась невероятных успехов. Одна из лучших её стратегий заключается в том, чтобы поручать значительную часть работы по поиску монстров своей аудитории. Она задаёт нужные вопросы или устраивает небольшие игры, подталкивая десятки тысяч фанатов искать “материалы для нового сезона”. В итоге целая армия смертных снабжает её информацией о предполагаемых местах обитания Хищников.

*Да, нас об этом всё время спрашивают. Ответ: нет. Грейс Теллер не работает на Сеть Зеро. Не думаю, что она вообще знает о нашем существовании. И не узнает, если только мы сами где-нибудь не налажаем.*

Слух говорит сам за себя.

*Итак, это подтвердилось: Грейс ищет напарника для нового сезона! Вы хотите принять участие в кастинге? Вам больше двадцати, но ещё не исполнилось тридцати? Вы*

*атлетичны и знаете боевые искусства? Присылайте нам своё резюме – и возможно, именно вы попадёте в команду Грейс! По личной просьбе ведущей вы также должны прислать подробное описание вашего самого запоминающегося кошмара.*

Грейс собирается расширять команду – и она делает это со вкусом. Она прекрасно знает, что в Калифорнии явно должны быть другие Герои и что они мечтают о славе не меньше, чем некогда мечтала она.

*Она убила мою сестру. Прямо в эфире. В финале последнего сезона. И знаешь что? Она объявила, что сериал продержится ещё не меньше двух сезонов. Это означает только одно: она нашла ещё двоих из нас. Может быть, даже меня и тебя.*

Грейс далеко не всесильна, однако она достаточно эффективна и молода, чтобы вести против местных Хищников настоящий крестовый поход, не задумываясь о последствиях.

### **Сюжетные зарисовки**

- В новом сезоне Грейс нарушает четвёртую стену предлагая устроить коллективную охоту по всему Лос-Анджелесу. Тысячи молодых людей откликаются на её зов, начиная искать следы, оставленные в городе "вымышленными" чудовищами.

- Князь вампиров Лос-Анджелеса обращается к протагонистам с предложением объединить усилия против Грейс. Она ещё не убила ни одного вампира, однако столь явное нарушение Маскарада с её стороны грозит началом второй инквизиции.

- Грейс узнаёт, что полиция начинает расследовать некоторые из её прежних убийств. Пока что никто её не подозревает, однако если с уликами ничего не случится, рано или поздно Грейс Теллер окажется за решёткой. Хорошо это понимая, Грейс идёт на крайние меры: она выходит на выводок протагонистов, предлагая им заключить союз на выгодных для персонажей условиях.

## Джейда Коул, Искатель света

Джейда всегда была скромной и нелюдимой девушкой. В школе её единственной подругой была Конни - однако после того как мальчики стали проявлять к ней внимание, Конни оставила тихую Джейду с её книжками и начала весёлую жизнь, полную клубов и алкоголя. Более того, в Конни что-то изменилось. Когда Джейда попыталась заговорить с ней спустя несколько месяцев после расставания, оказалось, что Конни стала задиристой, самоуверенной и жестокой.

Однажды Джейда увидела, как Конни издевается над девочкой из младших классов, и заступилась её, толкнув Конни плечом. Конни не стала драться и лишь ухмыльнулась - однако ночью на разум Джейды обрушились ужасающие видения.

Очевидно, Конни собиралась запугать бывшую подругу. Но вместо этого Джейда восприняла ту ночь как болезненное пробуждение. Она поняла, чем будет заниматься в жизни.

Теперь Джейда часами пропадает в тренажёрном зале и берёт уроки самообороны, буквально выкладываясь на полную. Не так давно она даже стала бродить вечерами по неблагополучным районам, вмешиваясь в драки и время от времени даже останавливая ограбления - в чём, безусловно, ей помогают открывшиеся Дары. Наконец, хотя своим главным врагом Джейда всё ещё считает надменную Конни, недавно ей стало известно о существовании кровососов. И если она ещё не знает, как победить Отродье, то как убить вампира, известно всем. Свои первые колья она уже наточила.

## Слухи

*У неё такой вид, будто она никогда не спит.*

Близко к правде! Джейда действительно старается тратить как можно меньше времени впустую. Безусловно, у неё впереди ещё целая жизнь, однако она собирается приступить к карьере Героя как можно скорее.

*Я понимаю, что мы уверяли друг друга в существовании монстров, когда были в младших классах, но Джейда делает это до сих пор. Вот это я понимаю отставание в развитии.*

Джейде плевать, что думают окружающие. Она действительно до сих пор читает фэнтези-книги и комиксы, но большей частью для вдохновения: мало в каких произведениях встречается столько примеров доблестных героинь. И да, она часто предупреждает окружающих о существовании кровососов и других обитателей ночи. Если они не верят, это уже их проблемы.

*Ну да, ей удалось прикончить пару неонатов. Разве это повод для беспокойства? Ей просто силёнок не хватит забороть кого-нибудь помощнее. А кроме того, они излишне самоуверенны.*

Слухи об устранении одного-двух местных вампиров вполне могут соответствовать действительности: по меньшей мере, можно утверждать, что она *планирует* начать свою карьеру с истребления кровососов. Другое дело, что Хищники ошибаются, полагая, что Джейда слишком слаба для убийства Отродий. Если кто и допускает ошибку, проявляя излишнюю самоуверенность, то это сами отпрыски Тёмной матери.

### **Сюжетные зарисовки**

- В Сети появляется блог, посвящённый отслеживанию самой разной нежити на улицах города, в котором проживает и выводок протагонистов. Пока смертные обсуждают легальность этого феномена ("монстрами" названы некоторые из реальных жителей), чудовища по всему городу начинают жадно изучать данные о своих соседях по оккультному миру.

- Неонаты обсуждают появление некоей прирождённой охотницы, которой удалось одолеть некоторых из них, невзирая на чрезвычайно молодой возраст. Они убеждены, что она состоит в каком-нибудь крупном мистическом агентстве. И только Хищники понимают, что кто-то из местных Отродий вдохнул жизнь в Героя.

- Джейде удаётся поймать молодого Хищника. Взамен на обещание сохранить ему жизнь тот сдаёт остальных.



## Джеймсон Стоун, Убийца грёз

Глубины человеческого разума всегда очаровывали Джеймсона Стоуна. С раннего детства он наблюдал, как его мать страдала от бессонницы. Уже тогда у него появилась мечта разобраться в особенностях человеческой психики и избавить людей от этого недуга. Хотя сегодня он уже считается признанным специалистом в области психологии и неврологии, он не гнушается и "народных" методов лечения наподобие зельеварения.

Стоун стал Героем совсем недавно. В клинику, где он работал, обратилась женщина с серьёзным психическим расстройством, которое мешало ей спать. Стоун положил её в палату с несколькими другими пациентами, а сам приступил к дежурству. Поскольку никто не обращался к нему за помощью, Джеймсон прикорнул и увидел омерзительный сон, в котором сегодняшняя пациентка превратилась в жуткое чудовище. Измученный кошмарами, Джеймсон проснулся от своего крика - и неожиданно понял, что кто-то кричит и в палате, куда он положил новенькую.

Ворвавшись внутрь, он увидел, как вместо пациентки посреди комнаты стоит человекоподобный монстр огромных размеров. В руках чудовище сжимало кровать, которую с трудом поднимали даже несколько санитаров. Другие пациенты в ужасе выбегали из палаты, однако Стоун сделал прямо противоположное: он шагнул к монстру, схватил первое, что попало под руку, и проломил ему череп. Уже потом он узнал, что в ту ночь его жертва прошла Поглощение и стала Хищником.

Стоя над телом чудовища, Джеймсон Стоун понял, что ему пора сменить профессию. Наконец он добрался до самого главного источника человеческих кошмаров – и теперь он собирается изучить его до последней детали.

### Слухи

*Он вынул мой мозг. Клянусь вам, он вынул мой мозг, продул его каким-то аппаратом и вставил обратно. Сказал, что у меня в мозгу был какой-то яд.*

И пациенты, и сотрудники больницы шепчутся за спиной у Стоуна, приписывая ему самые разнообразные подвиги – обычно носящие оккультный окрас. Разумеется, Стоун не вынимает у пациентов мозги, однако доступ к Предвечной грёзе позволяет ему соприкоснуться с человеческими страхами, что пациенты могут ошибочно визуализировать в виде полноценных “операций”.

*Он промыл ей мозги. Кому-кому, местной Макара! Теперь она охотится на нас так же, как мы охотимся на людей.*

К сожалению для Отродий, этот слух абсолютно правдив. Доктор Стоун промыл мозги одному из местных Хищников, фактически сделав его Героем с душой и голодом Хищника. Задача этого перебежчика состоит в том, чтобы захватывать других Хищников в плен. Если они не собираются сдаваться, Макара их убивает.

*Он мало кого берёт к себе в интернатуру. Но те, кому удаётся заработать его уважение, получают доступ к передовым разработкам, экспериментальным наркотикам и куче других интересных примочек. Только ни слова, что я тебе это сказал.*

Доктор Стоун действительно набирает интернов, надеясь понемногу сделать их своей командой Героев. Если Рассказчик заинтересован в таком повороте событий, он может наделить интернов доктора Стоуна сверхъестественными Преимуществами или другими мистическими способностями.

### Сюжетные зарисовки

- Путешествия по местному Улью, персонаж натывается на покинутый Чертог, по которому бродят духи безумия и в котором способности Хищников то и дело дают сбой. Вскоре становится ясно, что Чертог порождён экспериментами доктора Стоуна - и он планирует распространять эти губительные эффекты на другие Чертоги.
- Расследуя слух о Макаре, работающей на Стоуна, протагонисты неожиданно узнают в этом Хищнике своего давнего приятеля. Смогут ли они вернуть ей первоначальное видение действительности?
- Один из экспериментов доктора Стоуна вызывает кошмары у смертных по всему городу. Школы и магазины временно закрываются. Измученные кошмарами, смертные практически не обращают внимания на Хищников, поскольку они *уже* напуганы до чёртиков. Некоторые Отродья даже начинают голодать.

## Марлена Саркоса, Часовой

Марлена жила прекрасной семейной жизнью до тех самых пор, пока близкий ей человек не начал страдать от кошмаров, связанных с его работодательницей. Одной ночью Марлена проснулась, выкрикивая имя любимого – и обнаружила, что его нет рядом. Всю ночь она проискала его на городских улицах, а когда нашла, он уже не дышал. Его искалеченное тело лежало неподалёку от дома работодателя, лицо которого он не переставал видеть в кошмарах.

Подсознательно понимая, что именно работодатель стоит за смертью её любимого, Марлена выследила его и отправила на тот свет. Она даже не удивилась, когда узнала, что он не принадлежал к роду человеческому.

Сегодня Марлена считается живой легендой. Не все её любят: многие настороженно относятся к самозванной защитнице горожан, которая бродит по улицам в ночное время, прекращая драки и защищая невинных подобно героям из популярных произведений. Однако чего не может отрицать никто - это её эффективности. Когда Марлена о чём-то просит, горожане приходят на помощь. Потому что когда о помощи просят сами горожане, Марлена никогда - *никогда* - не остаётся в стороне.

Её главным сокровищем всегда были и будут четверо детей. В первые месяцы её героической карьеры один Намтару пытался запугать Марлену, посылая её детям устрашающие смски. Хищники до сих пор с ужасом вспоминают то, что с ним сотворила Марлена.

### Слухи

*Знаешь эту поговорку про львицу и её львят? Марлена - это и есть наша львица. Мой приятель однажды начал флиртовать с её дочкой, рассчитывая заручиться её доверием и хорошенько подкрепиться. Он даже не начал ничего делать, но когда Марлена его увидела, она как-то поняла, что он один из нас. Теперь у меня на одного приятеля меньше.*

Марлена проявляет самые настоящие чудеса выносливости, когда дело касается защиты её детей. Среди других историй, связанных с этой матерью-одиночкой, Хищники помнят о схватке Марлены с известным Эшмаки. Чудовище сломало Марлене пять ребёр и чуть не выбило глаз, но Марлена всё продолжала и продолжала давать ему отпор, пока наконец Эшмаки не выдохся и не пропустил удар. Наутро город не досчитался одного из Отродий, а Марлена стала настоящей легендой среди Героев и Хищников.

*Я ненавижу Марлену - за назойливость, за самоуверенность, много за что. Пока она не спасла мне жизнь. Я как-то подцепил на улице девку - ну, чтобы разнообразить свою половую жизнь. Жена об этом не знала, само собой. Никто не знал. Так вот, мы с этой девкой уединились, и тут она начала во что-то... превращаться. Не знаю как описать. Я уже подумал, что мне конец, и тут в дверь вломилась Марлена. Оказывается, она следила за нами. Она схватила эту тварь за шиворот и забила её насмерть. Марлена спасла мне жизнь. А жене я с тех пор ни разу не изменял.*

Марлена почти непрерывно следит за своими соседями. Иногда это позволяет спасти им жизнь. Иногда - использовать их в своих целях. А иногда - распознать в них Хищников.

*Мистер Брэдфорд как-то приехал в школу со своим телохранителем, большим таким парнем. Брэдфорд хотел обсудить с руководством школы какие-то финансовые дела. А Марлена откуда-то знала, что он собирается предложить, и это ей не нравилось. В общем, он просто встал перед входом в школу и посмотрела на них двоих. И Брэдфорд с*

*телохранителем просто встали как вкопанные. Она ведьма, точно тебе говорю. Усмирила их взглядом.*

Безусловно, Марлена обладает определёнными Дарами, однако по большей части её эффективность в запугивании опирается на тот простой факт, что Марлена буквально горит своим делом. Иногда ей не нужно обращаться к мистическим силам, чтобы остановить пару Хищников, пытающихся войти к её детям в школу. Она просто умеет показать взглядом, что ради защиты близких она готова пойти на всё.

### **Сюжетные зарисовки**

- Марлена использует свой авторитет, чтобы очернить имя одного из протагонистов. Она объявляет его "монстром в человеческой шкуре", и хотя не все понимают, что она говорит буквально, авторитета Марлены достаточно, чтобы персонажу стало трудно выйти на улицу, не привлекая внимания.

- По Предвечной грёзе прокатывается волна грёз, подсказывающих, что грядёт нечто опасное и грандиозное. Для того чтобы справиться с этой опасностью, Хищникам придётся объединиться с местным Героем - Марленой.

- У Марлены пропадает ребёнок. Она собирает вокруг себя команду Героев и объявляет крестовый поход на Хищников. Некоторые Отродья высказывают предположение, что им нужно найти похитителя и отдать ребёнка, прежде чем станет слишком поздно.

- В западную часть города, в которой живут протагонисты, прибывает могущественное сверхъестественное создание. Смертные начинают собирать вокруг него культ. Полиция его не трогает. Скоро вся власть начинает сосредотачиваться в его руках. Занявшись изучением его личности, Хищники узнают, что это существо проживало в восточной части города, однако оттуда его согнала Марлена. Если устранить Героиню, возможно, неудобный сосед сам захочет вернуться в родной квартал.

- Союзник протагонистов похищает детей Марлены. Если не вразумить его, это может стать последней ошибкой в его жизни.

## Мартин Вист, Глушитель

Мартин с детства обожал воду. Пловец, атлет, член добровольческой организации спасателей – он всегда мечтал связать свою жизнь с морем. Однако Макара отняли у него эту мечту.

Когда Мартину было всего семнадцать, он начал страдать от удивительной аномалии восприятия. Дело в том, что он всегда обладал обострённым слухом – возможно, самым острым среди всех ныне живущих, – но только с семнадцати лет он стал *обращать внимание* на всё, что он слышал. Раньше это проблемой не было: посторонние звуки не отвлекали и уж точно не раздражали его. Но теперь он вздрагивал от звука расстёгивающейся молнии, от треска огня, от смеха, от ветра и даже от мельчайших вибраций, которые большинство людей даже не улавливали.

В конечном счёте Мартин решил проблему, переехав на самый берег. Когда ему становилось неважно, он погружался в воду и заплывал настолько глубоко, насколько мог. Поскольку его лёгкие держали воздух по четыре минуты, каждое погружение давало ему достаточно долгий период тишины, чтобы он мог расслабиться. На берег он возвращался уже спокойным.

Но в один день Мартин встретил Макара. Тогда он ещё не понял, что перед ним чудовище: он лишь увидел глубоко в воде женщину, которую поначалу принял за утопленницу. В конце концов, погружаясь в воду, он сам заплывал куда глубже, чем было по силам большинству смертных. А женщина находилась настолько глубоко, что он едва различал её силуэт. Но что ещё удивительнее, когда женщина поняла, что её заметили, она поднялась на поверхность с такой скоростью, что Мартин сразу начал догадываться о её нечеловеческом происхождении. Когда он вынырнул сам, от предполагаемой “утопленницы” не осталось ни следа.

Он выследил её вечером, когда она сидела у костра вместе с приятелями и тихо смеялась. Мартин даже подумал, что они смогут стать друзьями, однако в этот момент она взяла с песка ветку и бросила её в огонь. Ветка загорелась с омерзительным треском. Это было начало войны.

Мартин выследил и убил девушку без особого труда, однако с этого момента, погружаясь в благословенные морские воды, он больше не слышал тишины. Здесь не было звуков поверхности, однако хватало других шумов, которые Мартин не замечал раньше. Так он утратил самое дорогое: возможность хоть иногда чувствовать себя в покое. Макара отняли у него океан.

Сегодня Мартин работает с несколькими другими Героями, которые стараются вести себя насколько тихо, насколько возможно. В присутствии Мартина они общаются жестами, произнося слова только в самых критических случаях. В конце концов, все они помнят того дурака, который кричал на Мартина до тех пор, пока атлет просто не задушил его.

## Слухи

*Ахав. Иона. Персей. В любую эпоху на свете живёт Герой, убивающий лучших среди Макара. Нет, я не говорю, что Мартин – это перерождённый Иона. Но он один из нынешних представителей целого наследия морских Героев. У его жизни есть предназначение, понимаешь?*

Макара чрезвычайно трудно убить в воде – и всё же Мартину это удаётся. Более того, он сделал это своей неосознанной *специализацией*. Что если Мартин, сам того не понимая,

действительно принадлежит к династии морских Героев, задачей которых всегда была охота на Левиафанов?

*Да не охотится он на Макара! Он просто контрабандист. Провозит оружие, бриллианты и наркоту из Мексики в Кубу или из Флориды в африканские страны.*

Мартин действительно подрабатывает контрабандистом, однако он никогда не делает это вместо охоты на Хищников.

*Знавал я одну Макара в Нассау. Мы с ней как-то остановились пожевать жареных креветок в ларьке на улице. Стоим, значит, и обсуждаем свои дела. Никто же не слышит, шум кругом. И тут вдруг я замечаю этого парня, Мартина. Он проезжает вдоль берега на водном мотоцикле метрах в пятидесяти от нас. Я вижу его взгляд и просто понимаю: он всё слышал. Не знаю как, но он слышал. В тот же день я уехал в глубь острова как можно дальше от побережья. А моя подруга с тех пор не выходила на связь.*

Хищники и другие чудовища, хоть отдалённо связанные с водой, знают о Мартине и его нечеловеческой остроте слуха. Истории из его жизни уже начинают обрастать вымышленными деталями (вроде того что он охотится на Макара с помощью собственноручно выстроенной подлодки), однако в целом Хищники знают: если в городе появился Мартин, лучше держать рот на замке.

### **Сюжетные зарисовки**

- За помощью к персонажам обращается местный Макара, который недавно привлёк внимание Мартина. Что хуже всего, во время преследования Мартин сумел вырвать у него сумку с ноутбуком. Хорошенько прошерстив жёсткий диск, Мартин сможет узнать имена других Хищников вместе с их фотографиями.

- На побережье погибает целая группа подменышей. Брат одного из убитых просит знакомых Хищников - очевидно, протагонистов - расследовать это происшествие. Другие Потерянные слишком напуганы, чтобы приниматься за поиск убийцы, поскольку тот может оказаться Истинной феей. Сам же подменыш ещё не готов видеть останки своего брата. Смогут ли персонажи помочь?

- Мартину удаётся убить Воплощённого Хищника. Это приводит к странному эффекту, который заключается в возникновении урагана, сосредоточенного вокруг лодки Мартина. Размеренный звук урагана кажется Мартину успокаивающим, однако теперь он боится, что не сможет покинуть свою лодку - а если и сможет, то как ещё убийство Воплощённого могло его изменить?

## Майкл Беллингер, Серийный убийца Хищников

Майкл не собирается защищать человечество. Он не любит произносить перед Хищниками ораторские речи или вовлекать их в моральные диспуты. Ему просто нравится забирать их жизнь каким-нибудь интересным способом. А делать последнее с годами становится всё сложнее.

Видите ли, Майкл обладает феноменальным интеллектом, который позволяет ему просчитывать большинство вариантов развития событий ещё до столкновения с Хищником. Он заранее изучает возможное поле боя и прикидывает, как он сможет прикончить Отродье, если оно побежит туда или вон туда, сделает то или это, достанет такое оружие или другое – и так до бесконечности. Безусловно, ни один план не выдерживает столкновения с противником, однако Майкла очень, очень трудно удивить.

И что любопытнее всего, хотя он занимается истреблением Хищников для развлечения, многие смертные считают его самым настоящим Героем. Потому что на данный момент он спас уже не один десяток жизней.

### Слухи

*Я многое повидал, но это едва ли не первый раз, когда меня пробирает до дрожи. Я вошёл в своё Логово и увидел парня, который просто стоял посреди Чертога со скучающим видом, как будто там не на что было смотреть. Обычно Герои выкрикивают какие-нибудь девизы или, наоборот, незаметно бьют из засады. А он просто ждал меня с таким видом, будто я опоздал на свидание. Когда я появился, он молча достал разделочный нож и пошёл на меня безо всяких лишних движений. Я обрушил на него всю свою мощь, а он просто отмахивался от моих ударов, не изменяясь в лице. И могу поклясться, ему было скучно. Скучно! А хуже всего то, что мне пришлось от него сбежать. Из собственного Логова!*

Майкл скучает. Хищники – лучшая добыча, которую он пока что нашёл в этом мире, но и они редко оказывают ему достойное сопротивление. Конечно, он уже пробовал убивать нормальных людей и даже других чудовищ, однако Хищники всё равно остаются у него в приоритете. И он терпеть не может, когда Отродья, призванные запугивать человечество, оказываются слабаками – во всяком случае, по его меркам.

*Доктор Беллингер спас мою жизнь. Или хотя бы разум. Я пришёл к нему, когда страдал от кошмаров, в которых огромная змея отравляла всё, что было мне дорого. Я понимал, что это какой-то метафорический образ, порождённый моими тревогами, однако Беллингер не стал читать мне никаких лекций. Он подыграл мне и сказал, что сам убьёт эту тварь. И он так уверенно это произнёс, что той же ночью мне приснился другой сон: в нём доктор Беллингер убивал змею разделочным ножом. С тех пор я чувствую себя счастливым. Для меня он всегда будет героем.*

По профессии Майкл – психолог. И самое удивительное заключается в том, что ему есть дело до своих клиентов. Он хочет, чтобы им было легче. Когда он узнаёт об очередном "чудовище из кошмаров", он внимательно выслушивает всё, что жертве известно об этом "метафорическом образе". Этой же ночью он берёт в руки нож и отправляется на охоту.

*Был один случай, который я никогда не забуду. Мы хорошенько напились с братьями по стае – это вроде как наша пятничная традиция – и уже начали расходиться по домам, но когда я остался на улице один, за мной кто-то увязался. Я подумал, может, это одержимый или какой-нибудь прихвостень Чистых племён. В общем, я решил заманить его в ближайшее*

*место, где точно не было посторонних глаз: на кладбище. Он, понятно, за мной. Я дохожу на середины кладбища и резко поворачиваюсь к нему. А он спокойно подходит к урне и достаёт оттуда дробовик. Понимаешь? Он сам планировал, что я начну заманивать его на кладбище, поскольку это единственное безлюдное место в той части города. Ну, я принимаю свою боевую форму, а он просто начинает в меня технично постреливать, не меняясь в лице. Как будто он каждый день видит трёхметровый гибрид человека и волка. Стреляет он, значит, стреляет – и вдруг останавливается, пристально глядит на меня своими жуткими коричневыми глазками и вдруг начинает убирать дробовик в сумку. Говорит, мол: “Я ужасно извиняюсь, но ты не тот, кого я искал”. Я так и застыл. А он просто развернулся и пошёл себе прочь.*

Долгое время Майкл считал Хищниками всех чудовищ – и только недавно стал замечать, что истинное удовольствие ему приносит только убийство легендарных Отродий, которые снятся людям в кошмарах. Иногда он расправляется с другими монстрами, чтобы они не мешались под ногами, но в глубине души он терпеть не может, когда какая-нибудь бледная женщина оказывается всего лишь старым вампиром, а не кровожадным Намтару.

### **Сюжетные зарисовки**

- Предвечную грёзу наполняют кошмары, говорящие о человеке, который ведёт себя как Хищник, но, по иронии судьбы, стал Героем.
- Кто-то убивает Намтару, который пытался держать свой Голод в узде. Некоторые Хищники даже рассказывали, будто ему удалось разработать особую систему утоления своего Голода. В Логове погибшего обнаруживают записку со словами “Всегда пожалуйста!”
- Одного из персонажей подставляют, и полиция начинает гоняться за ним с ордером на арест. Вскоре выясняется, что неизвестный подставил ещё несколько человек, среди которых и Майкл Беллингер. Маньяк предлагает протагонистам объединиться и выследить общего врага.



## Тереза Маркуза, Мертвоглазая

Тереза – ещё один яркий пример скучающего Героя. Она с детства занималась кражами, разбоем и нападениями – но не потому что нуждалась в деньгах, а потому что хотела сделать свою жизнь хоть капельку интереснее. Попав в тюрьму, она столкнулась с Хищником в лице надзирателя. Новость о существовании сверхъестественного мира показалась ей первым интересным событием в жизни, однако Тереза решила сделать ситуацию ещё более захватывающей.

Одной ночью она подкралась к надзирателю и прикончила его голыми руками. Хотя Тереза была уверена, что никто её не раскусит, вскоре её отвели в комнату без посторонних, где её ждал человек в костюме. Он представился агентом крупной фармацевтической компании “Коллектив Хирон” и предложил Терезе работать на него.

Тереза не раздумывала ни секунды. Наконец-то её жизнь обрела смысл.

### Слухи

*Мужик, с ней всё время десяток солдат. Но даже если бы их не было, Маркуза в одиночку разорвёт в клочья любого. Я слышал, при желании она может бегать быстрее собственного мотоцикла.*

Безусловно, Тереза Маркуза не способна обогнать мотоцикл, а "десяток солдат" обычно представлен двумя-тремя агентами, которые даже не всегда её сопровождают. Однако она действительно очень, очень сильна.

*Что? Вы хотите, чтобы я пошёл с Мертвоглазой? Вы сами когда-нибудь были с ней на охоте? Она же терпеть не может, когда ей помогают. И не использует никаких имплантов. И никогда не улыбается, и не злится, и не мигает. Бьюсь об заклад, она даже мочится ледяной водой. Не уверен, что у неё вообще есть душа.*

Прозвище “Мертвоглазая” Терезе дали полевые оперативники. Она действительно не выражает практически никаких эмоций и любит просто смотреть на собеседника неподвижным взглядом. Кроме того, она и вправду не пользуется имплантами: во-первых, они в её организме попросту не работают, а во-вторых, она не хочет сама превращаться в монстра.

*Вокруг неё постоянно кто-то тусуется. Она нравится людям. Не могу сказать, почему и как, но они хотят быть с ней. Чёрт, некоторые хотят быть Ей.*

Тереза действительно производит фурор в человеческом коллективе. На каждого оперативника, напуганного её холодным поведением, найдётся пара обычных смертных, которых мистическим образом привлекает её аура. Правда, Тереза не делает ничего, чтобы превратить этих смертных в своих культистов. Когда один парень положил ей руку на задницу, она избила его до полусмерти, не изменяясь в лице. Но после этого полку её почитателей только прибыло.

### Сюжетные зарисовки

- Кто-то копает под Терезу и Коллектив Хирон в целом. Протагонисты могут помочь этому персонажу узнать секреты Терезы, однако это может навлечь на них гнев Коллектива.
- Тереза и её отряд превращают жизнь нескольких вампиров в кошмар наяву. Зная о том, что Герои обычно предпочитают сражаться с Хищниками, а не Проклятыми, вампиры пытаются перенаправить внимание Терезы на протагонистов.

- Тереза находит единомышленника в лице мага. Вдвоём они хотят узнать о Предвечной грёзе и её обитателях всё до последней детали.

## Глава вторая: Хищники

### Лука Рохнер, Гроза корпораций

Лука вырос в семье двух богатых швейцарских банкиров. С детства привыкший к власти, он не испытывал недостатка в чужом внимании, а потому даже не пытался научиться поддерживать тёплые отношения. Когда он чего-то хотел, он просто объявлял об этом во всеуслышание. Этим дело заканчивалось.

Лука вырос и получил отличное образование. Он возглавил сначала одну компанию, потом другую – и так до тех пор, пока не стал одним из богатейших людей в Швейцарии. И где-то посередине этого восхождения он стал Хищником.

Жизнь Хищника стала для него естественным продолжением предпринимательской деятельности. Он и раньше зарабатывал миллионы на приобретении чужих компаний – просто теперь это стало не только приятно, но и необходимо. Кроме того, ему стало нравится *разрушать* фирмы других людей. Во всём мире не было ничего столь сладостного, как выкупить многообещающую компанию и затем развалить её изнутри – а под конец слушать виноватые объяснения администраторов, тихим голосом признающих, что они не знают, что привело к краху компании.

Больше всего Луке нравилось разрушать семейные фирмы. Одно дело, когда компания разваливается у малознакомых людей. И совсем другое, когда муж и жена вынуждены поддерживать отношения, в глубине души обвиняя друг друга в развале некогда прибыльного предприятия.

Лука всегда был одним из лучших Хищников в своём городе - но недавно ему посчастливилось сделать следующий шаг. Один из местных Героев, Деннис Бренд, обратил внимание на Луку уже после того, как истребил целый выводок других Хищников. Заметив интерес Денниса к своей персоне, Лука намеренно устроил роскошную вечеринку прямо под носом у Денниса, подстроив всё так, чтобы Деннис смог без труда проникнуть внутрь. Затем, прямо в разгар вечеринки, Лука поднялся на крышу дома - якобы чтобы отдохнуть от шума. Вскоре к нему присоединился и Деннис.

Герой был уверен, что он застал Отродье врасплох. Разумеется, всё обстояло в точности до наоборот. Лука подстроил их встречу и выбрал удобное для себя поле боя. Хотя Деннис Бренд сражался как лев, Луке удалось поставить точку в его блестящей героической карьере. В конце концов, губить прекрасные начинания было его основным хобби.

В тот вечер Лука перестал быть просто легендой среди Отродий. Он превратился в Миф. Отныне он был Воплощённым: Хищником, наводящим ужас на других Хищников.

Лука Рохнер живёт в Швейцарии по сей день, разрушая жизни людей и пользуясь уважением всех местных Хищников. Чего у него нет, так это личной жизни. По иронии судьбы, Лука так и не научился общаться с окружающими на равных. У него бесчисленное количество слуг и наёмных сотрудников, некоторые из которых даже называют себя друзьями. Однако в конечном счёте даже тем, кто получает от Рохнера поистине астрономические суммы денег, устают от его заносчивости и уходят. Лука может быть одним из самых могущественных Хищников в мире – но его же можно назвать и одним из самых несчастных.

## Слухи

*Нельзя войти в ряды Воплощённых, не став серийным убийцей. Уверен, если под него хорошенько копнуть, вскроется целая гора трупов.*

Хотя Лука и убил Денниса, он наслаждается разорением, а не убийствами. Безусловно, после некоторых "успехов" Рохнера люди кончали жизнь самоубийством, сходили с ума или подсаживались на иглу – однако любого, кто попытается собрать на Рохнера уголовное дело, ждёт горькое разочарование. С юридической точки зрения Лука абсолютно чист.

*Если решаешь, как тебе относиться к Рохнеру, лучше всего пожалей его. Знаю-знаю, его называют одним из самых богатых людей в Швейцарии, но... ты видел, как он живёт? Вокруг него только слуги. Ни друзей, ни семьи. Он поставил себя выше всех – и теперь стоит на этом Олимпе в одиночку.*

Абсолютная правда. У Рохнера всегда найдутся один-два приятеля, которые называют себя его друзьями, однако как только они решают за его счёт свои проблемы, им становится не до Луки. В конце концов, из-за своей заносчивости Рохнер действительно может побороться за звание самого невыносимого человека на свете.

*Я слышал, местные Герои заключили друг с другом союз, чтобы наконец уничтожить Рохнера. Как бы вместо него они не вышли на нас.*

На самом деле, против Луки объединились отнюдь не Герои - а высокопоставленные члены деловых предприятий, уже понявшие, что скоро Рохнер придёт разорить и их. К сожалению для них, этот крестовый поход обречён на поражение... если только среди них не затесался Хищник.

## Сюжетные зарисовки

- Близкий друг, союзник или слуга персонажей сообщает отличную новость: компанию, в которой он работает, приобрёл один из богатейших людей в Швейцарии...

- Некто Йоханн Страуберг возглавляет тайное общество, поставившее своей целью остановить Луку Рохнера. Персонажей нанимают для того, чтобы они помогли заговорщикам сделать с корпорацией Луки то, что он десятилетиями творил с окружающими. Они должны *разорить* его.

- Лука получает приглашение на вечеринку, устроенную Князем местных Сородичей для богатейших людей Швейцарии - смертных или нет. Князь просит его привести с собой и друзей. Поскольку настоящих друзей у Луки нет, он приглашает с собой персонажей. О чём не догадывается никто, это о плане местного Иерофанта из Колдовского круга убить Луку, чтобы самому занять место Высшего хищника. Сами того не зная, протагонисты становятся телохранителями известнейшего Отродья Швейцарии - если, конечно, они не захотят сами побороться за место Высшего.

## Джеймс Бернард, Кру

Известный сегодня просто как Кру, Джеймс Бернард с детства любил истязать животных – и искренне ненавидел себя за это. То, что началось как простое развлечение, со временем переросло в болезненную тягу к убийствам. И если в детстве Джеймса устраивало поджаривать муравьёв с помощью лупы, то уже в подростковом возрасте он стал срывать, пока даже не сожрал живьём пойманную в доме мышь.

Незадолго до Поглощения Джеймс отправился с отцом на охоту. Наблюдая за тем, как папа разделывает тушу подстреленного оленя, Бернард впервые почувствовал, что в его жажде крови есть нечто большее, чем простая озлобленность или садизм. Нет, он чувствовал, что буквально нуждается в убийстве животных... или кого-нибудь покрупнее.

Это открытие так напугало его, что когда Джеймс стал Хищником, он поклялся, что будет держать свои инстинкты в узде. К сожалению для него, это привело к самому плачевному результату. Вскоре после женитьбы Джеймс услышал, как его молодая супруга разбила уронила тарелку на пол. Зайдя на кухню, он увидел, как он собирает осколки, тихонько ругая себя за неуклюжесть. Джеймс наклонился к ней, мягко положил руку ей на плечо, а потом вонзил осколок тарелки ей в шею.

Ещё какое-то время спустя местные Хищники заговорили о полубезумном создании, называющем себя Кру. Этот огромный, вечноголодный Хищник окончательно потерял свою человеческую половину и выбрался из Логова в материальный мир. Философия Кру чрезвычайно проста: мир полон врагов, которых он должен убить. Даже если кто-то не пытается убить его сейчас, он может захотеть сделать это в дальнейшем. Единственный способ обезопасить себя - это убивать окружающих одного за другим.

### Слухи

*После того как парень слетел с катушек и убил свою жену, он убежал в лес и, наверное, покончил с собой. Местные говорят, будто в лесу теперь можно увидеть его призрак.*

Джеймс и вправду сбежал в лес после убийства жены, однако он не покончил с собой... в физическом смысле слова. Его личность практически умерла - с этим трудно поспорить. Однако его тело, его Тварь во плоти, всё ещё бродит по лесу, выискивая новую жертву.

*Для тех, кто живёт на окраине, это уже давно не легенда. Это факт. Каждую ночь местные слышат вой оборотня. Да, я понимаю, вы скажете: это койот или какой-нибудь одинокий волк. Но как вы объясните отметины когтей под окнами второго этажа?*

В особенно тёмные ночи Кру возвращается в город, в котором он потерял свою личность. Иногда он просто блуждает по улицам, но когда возможно - нападает на беззащитную жертву, насыщая свой Голод её ужасом. Поскольку в своём истинном обличье Кру действительно напоминает громадного волка, редкие свидетели его охоты пришли к логичному выводу, что в их городе завёлся оборотень.

*Как странно. Несколько дней назад я проснулась от кошмара и рассказала о нём мужу. А тот удивлённо посмотрел на меня и сказал, что видел то же самое. Потом выяснилось, что в каждой семье есть хотя бы один человек, у которого был этот сон.*

Когда Кру уходит слишком далеко в лес, его Тварь отправляется в астральное путешествие, начиная наполнять разум смертных одними и теми же кошмарами. Весьма вероятно, что уже очень скоро в городе появится *по меньшей мере* один Герой.

### Сюжетные зарисовки

- У подростков новая забава: ходить в те части леса, в которых, по местной легенде, и обитает "оборотень". Недавно один из подростков - дочь местного мага - пропала. Маг обращается к Отпрыскам за помощью.

- В городе появляется целый отряд Героев, привлечённых особенно явной активностью некоего Хищника, обитающего в лесу. У протагонистов появляется выбор: помочь безумному Отродью отбить нападение – *на этот раз* – или устранить источник неприятностей, чтобы лишить Героев причину для совместной работы.

- Высший назначает солидное вознаграждение за голову Хищника, наводящего ужас на смертных. Не зная, что настоящей проблемой является Кру, всё сверхъестественное сообщество начинает гоняться за местным Эшмаки, который тоже живёт рядом с лесом. Тень обращается к протагонистам за помощью.

## Мартин О'Салливан, Незримый пловец

Мартин вырос в семье землепашца много десятилетий тому назад. Отец рассчитывал сделать Мартина простым тружеником, однако при всей любви к нему сам Мартин с ранних лет мечтал попасть на корабль и повидать другие края. В конце концов ему удалось сбежать от родителей и наняться матросом на корабль.

Во время первого же путешествия Мартин обнаружил у себя страсть к разоблачению чужих тайн - однако на корабле от этих тайн не было никакого проку. Даже если Мартин узнавал, что тот или иной матрос пьёт из капитанской фляжки без разрешения, всем, включая капитана, было на это попросту наплевать. Но пришла ночь, когда всё изменилось. Мартин увидел кошмар, в котором гигантский кальмар утаскивал его в морскую пучину. Как и в случае с другими Макара, кончился этот кошмар тем, что Мартин поддался щупальцам и обнаружил, что те не пытались его утопить. Они показывали ему новый подводный дом - и его новое тело.

С тех пор Мартин О'Салливан начал интересоваться тайнами покрупнее. Когда корабль заходил в порт, он проникал в грёзы величайших людей своего времени, от теологов до астрономов. Поскольку корабль беспрерывно перемещался, вторжение Мартина в разум смертных не могло породить Героев, а иногда и вовсе проходило незаметно.

Однако и этого Мартину было мало. Он хотел видеть тайны других миров. В одну ночь он шагнул за борт и просто поплыл ко дну. Лёгкие молили о кислороде, но он заплывал всё глубже. Виски горели от давления, но Мартин всё плыл и плыл. Наконец человека по имени Мартин не стало - но его дух, его Тварь, продолжила плыть всё глубже, пока не исчезла из этого мира. Так Мартин обрёл Наследие Безмятежности. Наконец он смог заниматься тем, о чём мечтал ещё тогда, когда был сыном землепашца. Отныне он созерцает тайны самой вселенной.

### Слухи

*В отличие от обычных людей, вы знаете, что во вселенной существует далеко не одна реальность. Но большинство из вас были только в одной или двух, так? Что касается Мартина, то он был в каждой из них. В десятках, может быть, в сотнях миров. Он видел их тайны своими глазами.*

Мартин уже давно стал известен среди Отродий как самый опытный путешественник, странствующий между мирами. Его любимой реальностью считается Чаща, хотя загробный мир интригует его практически в той же степени. Разумеется, это не означает, что он не появляется и в других частях вселенной.

*Если хочешь узнать секреты других существ, попробуй найти Мартина.*

Мартин действительно интересуется коллективами магов, оборотней, подменышей и других созданий, населяющих этот тёмный мир. По иронии судьбы, меньше всего он знает о вампирах, поскольку они занимаются исключительно вопросами материального мира. А Мартин ничто не находит столь скучным, как странствие по материальному миру.

*Я слышал, он собирает коллекцию артефактов и книг, посвящённых разным мирам. Должно быть, он держит её где-нибудь под водой.*

Нет и ещё раз нет: будучи своего рода духом, Мартин не обладает никакой собственностью. Другое дело, что после стольких десятилетий космических путешествий его самого можно вполне справедливо назвать живой библиотекой. Неудивительно, что с

определённых пор Мартином заинтересовалась организация Эгис Кай Дору, члены которой надеются узнать, какие реликвии видел Мартин и есть ли возможность достать их, не проливая крови.

### **Сюжетные зарисовки**

- Персонажам переходит дорогу невероятно могущественный противник (наподобие Воплощённого Хищника). Для того чтобы победить его, им понадобится узнать его тайны. По счастью, кто-то из их знакомых имеет приблизительное представление о том, как связаться с Мартином О'Салливаном.

- Один невероятно опытный маг собирает коллекцию величайших оккультных существ, о которых он знает. Недавно его внимание привлекает легенда о Хищнике, путешествующем между мирами. Этот сценарий можно использовать даже в том случае, если персонажи сами не относятся к числу Хищников.

- Существуют места, в которые Мартин не хочет или даже не может попасть (не в последнюю очередь потому, что он лишён материального тела). Он связывается с протагонистами и предлагает им заглянуть в пару опасных мест лично для него.

- Стоило Мартину предпринять одно из редких путешествий в физический мир, как несколько магов провели ритуал, закрывающий для него дорогу назад. Это могло произойти как случайно, так и намеренно. В любом случае, теперь Мартин заперт в материальном мире и очень, очень хочет назад – в Предвечную грёзу.



## Адам Катлер, Сильвербейский змей

Адам Катлер родился в семье смотрителя маяка. Он с детства испытывал влечение к морю, и когда ему стали сниться кошмары об исполинском змее, живущем на дне океана, он на удивление быстро начал отождествлять себя с этим чудовищем. Когда настал миг Поглощения, Адам с радостью принял его – и обнаружил, что ему досталась одна из древнейших Тварей, известных Предвечной грёзе.

Змей, который заменял ему душу, помнил десятки тысяч людей, убитых им в море ещё до того как он выбрал Адама в качестве своего нового носителя. Однажды, изучая список ужасающих подвигов своей Твари, Адам даже наткнулся на останки Титаника. Тварь с гордостью зашевелилась в его душе, нащёптывая Адаму, что когда смертные выстроили гигантский корабль и объявили его "непотопляемым", великий змей просто не мог проигнорировать этот вызов.

С тех пор Адам и сам устраивал грандиозные потопления, на какое-то время даже поселившись в Бермудском треугольнике, пока ему не захотелось перебраться в более прохладные воды. Сегодня он живёт в американском заливе Сильвербей, где он когда-то родился. По большей части он позволяет людям жить спокойной жизнью и даже втайне поддерживает работу старого маяка. Однако когда смертные начинают забывать, насколько они зависимы от капризов природы, Адам напоминает им, что человечество - отнюдь не венец творения. Большинство местных прекрасно знают о существовании змея. Трудно годами не замечать гигантский змеиный хвост, то и дело промелькивающий в отдалении, и не слышать рёв древнего хищника, разносящийся над волнами.

### Слухи

*Это происходит каждое лето, иногда чаще. Сидим с рыбаками в лодке, в небе ни облачка, солнце сияет на небосводе, и раз - худший ураган в нашей жизни. Поэтому мы стараемся не отплывать слишком далеко от берега. Если не успеешь вернуться за пять минут, то не успеешь уже никогда. А люди, живущие у воды, всегда рассказывают одну и ту же историю. О гигантской змее, которая появляется в волнах незадолго до урагана.*

Урок Адама прост: он учит людей уважать воду и то, что она может сделать с их поселениями. Первый ураган всегда происходит в начале лета в качестве предупреждения. Другие, более суровые, начинают только в том случае, если Адам считает это необходимым. В межсезонье, когда осень уступает место зиме, Адам может устраивать снежные бури, компенсируя их относительную мягкость увеличенной частотой.

*Видишь тот маяк на холме? Его хозяева умерли так давно, что мы уже начинаем о них забывать. А их мальчик пропал во время шторма. Но знаешь, что самое любопытное? Он до сих пор работает.*

Маяк служит одним из Чертогов в Логове Сильвербейского змея. Время от времени Адам возвращается к нему и в физическом мире, поддерживая его работу.

*Иногда на город опускается туман. Самый густой туман, что я видел в жизни. И в нём что-то двигается. Слышно, как что-то охотится. Если окажешься в этом тумане, послушай моего совета: стой на месте, не двигайся, не кричи. Возможно, тогда тебя не тронут.*

Когда никто не выходит плавать, а Адама изводит Голод, он сам идёт в город и напускает на него туман. Это редкий случай, когда Адам охотится в своём человеческом обличье,

преподавая людям более личные и кровавые Уроки.

### **Сюжетные зарисовки**

- В Сильвербее начинают пропадать люди. По тем или иным причинам у местных Героев, если даже не обычных горожан, есть причины заподозрить в их похищении протагонистов. Пытаясь очистить своё имя, персонажи выходят на след, ведущий к старому маяку.

- Персонажи находят табличку с названием старинного корабля и перепродают её антиквару из числа Пробуждённых. Вскоре с ними связывается Сильвербейский змей, который заявляет, что табличку украли из его подводной сокровищницы. Теперь её необходимо вернуть – иначе змей потребует заплатить за неё кровью.

- Во время путешествия на частном самолёте протагонисты влетают в воздушное пространство над Сильвербеем и попадают в шторм. Приземлившись и заночевав в заливе, они начинают видеть один и тот же кошмар, в котором гигантский змей гонит их со своей территории.

## Кили Кано, Паук на небосклоне

В детстве Кили Кано больше интересовалась насекомыми, чем людьми. Это было взаимно: никто её не любил. Учителя называли её любознательной, но другие дети заменяли этот эпитет на “скучную”. Лишь в старших классах у неё появилась подруга, девочка по имени Дезири, с которой Кили начала следить за другими детьми. То, что начиналось как игра в шпионов, со временем превратилось в самое настоящее скапливание информации о секретах их одноклассников.

Но по мере того как Кили и Дезири узнавали всё больше об окружающих, им начинали всё чаще сниться два непохожих сна. Кили видела, как она превращается в паука с тысячей глаз и молча следит за людьми, впитывая в себя их тайны подобно жизненным сокам. В свою очередь, Дезири видела себя невоспетой защитницей человечества, которая встаёт на пути у чудовищ с оружием в руках. И Кили, и Дезири расстались с нормальной человеческой жизнью практически одновременно.

Хотя Кили быстро поняла особенности своей новой жизни, она продолжила считать Дезири своей лучшей подругой. Но Дезири уже не могла отделаться от ощущения, что с Кили что-то не так. В конечном счёте, едва отдавая себе отчёт в собственных действиях, она купила пистолет, пришла к Кили и спустила крючок.

Смертное тело Кили не выжило – однако Тварь продолжила своё существование в виде Безмятежного Хищника. Эта “бывшая Кили” всё ещё хочет вернуться в прежние времена, когда они с Дезири были лучшими подругами. Но в глубине своего холодного паучьего сердца она понимает, что эта история может кончиться только смертью одной из них.

### Слухи

*Берегитесь Паука на небосклоне, ибо он ползёт по внутренней стороне неба, высматривая грешников. Когда вы засыпаете, Паук на небосклоне видит, что наполняет ваши грёзы - порок или добродетель, - и если в вашем сознании недостаточно благочестия, знайте, что рано или поздно Паук к вам спустится.*

Многие люди, столкнувшиеся с Кили в обличье тысячеглазого паука, связывают её с той или иной религиозной фигурой. Они искренне верят, что паук наблюдает за ними по велению Господа или другой божественной фигуры. Не стоит и говорить, что это даже близко не соответствует действительности.

*Будь осторожен на этих улицах. Здесь живёт монстр. Он может принять обличье красивой женщины или ухоженного мужчины. Он соблазнит тебя и заставит рассказать всё, что ты знаешь - а потом всё, о чём ты даже не догадывался, но хранил на задворках сознания. А потом ты отдашь ему все свои чувства, разум, боль, воспоминания и мечты. И только тогда он тебя отпустит.*

Этот слух возник из-за привычки местных вампиров охотиться в тех же местах, что и Кили. Люди знают, что время от времени на городских улицах находят обескровленные тела - и равным образом, они знают, что какое-то чудовище узнаёт их тайны и иногда разглашает частную информацию их близким.

*Один мой приятель, Мастигос, как-то забрался в Теменос, связанный с нашим городом. И знаете что он там встретил? Громадного паука с тысячей глаз. Он решил было, что это готическая проекция нашего коллективного бессознательного, а паука возьми и поймай его в паутину. И это ещё не конец. Когда Мастигос уже решил, что ему пора распрощаться с*

*жизнью, членистоногое заговорило с ним человеческим голосом и потребовало, чтобы он рассказал ему все свои тайны. Учитывая, что он выжил, надо думать, что рассказал.*

На самом деле маг, ответственный за эту сплетню, что-то напутал - или зачем-то солгал. Паук не способен попасть в Теменос. Однако он действительно поймал одного из колдунов Мастигос после того, как тот пробрался из Теменоса в Предвечную грёзу.

### **Сюжетные зарисовки**

- Персонажи замечают, что за ними следит гигантский паук, который вскоре оказывается Хищником, добившимся Безмятежности. Кили сообщает протагонистам, что в городе появился Герой с настолько зловещими тайнами, что Кили считает своим долгом остановить его. Тем не менее, она не может сама войти в физическую реальность, поскольку ограничена лишь пребыванием в Сумраке. Не могли бы протагонисты помочь ей избавиться от Героя?

- Знакомый подменыш просит Отпрысков помочь ему с одним небольшим затруднением. Путешествия по сознанию спящего смертного, он столкнулся с другим, куда более могущественным чудовищем, которое исследовало разум того же человека. Чудовище явно заинтересовалось подменным и его собственными секретами.

- За выводком протагонистов начинает охотиться совершенно уникальный Герой. Его необычность заключается в том, что он *мёртв*. Занявшись исследованием этой аномалии, протагонисты узнают, что Кили всё-таки сумела убить Дезири, однако та попросту отказалась умирать. Теперь её призрак рыщет по миру людей, используя силы, которыми, по всем правилам, не должно обладать ни одно привидение.

## Альвин Зейн, Наглый чиновник

Альвин провёл не одно десятилетие, пробивая себе дорогу к вершинам власти. Сегодня его называют самым могущественным человеком в Чикаго. Именно он решает, кто и когда займёт видную должность в том или ином государственном аппарате. Формально он возглавляет несколько “ПЭК” – комитетов политических действий, – однако в действительности все знают, что Альвин просто наслаждается ролью самого сильного политика во всём городе.

Но хотите узнать секрет Альвина? Он искренне любит Чикаго и жаждет его процветания. Для этого он прибегает к одному из самых парадоксальных гамбитов в истории американской политики: он поддерживает всех худших чиновников, которые только появляются на местной политарене, и помогает им с головой погрузиться в коррупцию. В конечном счёте их арестовывают, а на их место приходят люди с более светлыми принципами. К нечестию, иногда Голод заставляет Альвина совращать и достойных людей – о чём он неизменно жалеет.

### Слухи

*Знаешь, как мы называем Чикаго? Зейн-ленд. Если на Земле и есть рай для Хищников, то это наш город! Твори что хочешь, нападай на кого хочешь, запугивай всех, кто тебе интересен – словом, отрывайся по полной. Лишь одно правило: оставь политику Зейну. Серьёзно. Ты не захочешь знать, что Зейн делает с теми, кто лезет на его территорию.*

Это правило давно выучили все сверхъестественные обитатели Чикаго. Зейну всё равно, чем занимаются кровососы, подменыши, маги и другие порождения тьмы, включая отпрысков Тёмной матери. Однако он слишком серьёзно относится к своим планам на расчистку политической арены Чикаго, чтобы он мог пускать на неё новых игроков.

*Что я знаю об Альвине Зейне? О, я расскажу тебе, что я знаю. Я встречался с ним лично. Он спросил меня, зачем я так рвусь в политику. А я ему честно: родился в бедной семье, сам своими глазами видел, сколько в Чикаго коррупции, настрадался, вырос, решил всё изменить. А он на меня смотрит и говорит: если хочешь работать на меня, то мне нужно убедиться, что ты сделаешь по моему приказу всё что угодно. И приказывает мне содрать заживо шкуру с собаки. Серьёзно, он сказал всё это без шуток. Я холодно ему отвечаю, что никогда этого не сделаю, а он мне: хорошо, мол, тогда мы с вами не работаем. И на моё место приходит какой-то коррумпированный говнюк. Так знаешь что самое интересное? В день его победы на выборах у него погибает сын. Я понимаю, звучит безумно, но я считаю, что таковы были условия Альвина Зейна.*

Как уже говорилось, Альвин Зейн слишком ценит честных политиков, чтобы пускать их в свой коррумпированный аппарат. Поэтому, увидев достойного кандидата, он старается его запугать или даже шокировать при первой же встрече. Их время придёт чуть позже, когда Альвин наконец разберётся с гнилью в чикагской администрации.

*Я слышал, один из комитетов Альвина напрямую связан с несколькими охотничьими организациями вроде Комиссии Барретта, Профсоюза и даже сраной Опергруппы: Валькирия. А недавно появились ещё какие-то новички, называющие себя Корпорацией Дэва. Не знаю как вам, а мне не нравится, что Альвин в любую секунду может дать этим засранцам мой адрес.*

Зейн вовсе не собирается уничтожать местных Хищников, однако он искренне презирает

чужаков, которые приезжают в Чикаго и лезут в политику именно потому, что знают, насколько запуганы здешние чиновники. По мнению Зейна, это его территория. Он разрабатывал её несколько десятилетий. И если кто-то из Хищников превращается в паразита вместо того, чтобы охотиться самостоятельно, Зейн делает пару нужных звонков.

### **Сюжетные зарисовки**

- Судьба заносит персонажей в любое публичное место в Чикаго. Неожиданно в толпе раздаются выстрелы: неизвестный террорист начинает расстреливать граждан. Когда террориста задерживают служители правопорядка или сами протагонисты, выясняется, что это депутат Роберт Батлер, известный как непримиримый борец за право на свободное ношение оружия. Хотя, вероятно, к такому краху депутата подтолкнул Альвин Зейн, местные обитатели сверхъестественного сообщества начинают подозревать персонажей. И хотя некоторых переубедить будет совсем несложно, одной из жертв Батлера оказывается близкий друг могущественного сверхъестественного создания, которое жаждет отомстить предполагаемым убийцам.

- Зейн устал править из тени и собирается побороться за пост губернатора. Ему нужна помощь в устранении конкурентов.

- Зейн собирается пополнить ряды Воплощённых. Для того чтобы превратить свою Легенду в полноценный Миф, ему нужно запугать всех сверхъестественных созданий в округе.

## Дженис Эстерхаус, Слёзы на песке

Судьба никогда не была милостивой к Дженис. Будучи восьмым ребёнком в семье, она почти никогда не чувствовала себя нужной - и уж тем более любимой. Что ещё хуже, родители настаивали на том, чтобы дети получали образование дома. Хотя к девятому классу Дженис всё же смогла попасть в школу, к этому моменту она не только существенно отставала от программы своего класса, но и практически не обладала навыками общения. И если детство у неё было одиноким, то подростковые годы стали для Дженис подлинным адом. Даже когда ей показалось, что она нашла свою нишу, обнаружив в себе выдающиеся атлетические способности, выяснилось, что никакие медали не смогут подарить ей любовь родителей или сверстников. Мама и папа мечтали об "опоре в семье", а не спортсменке, а в самой школе достижения Дженис были всего лишь ещё одним барьером между ней и детьми.

Когда Дженис начала срываться, родители не нашли ничего лучше, как послать её в лагерь для трудных подростков "Новое начало". Столкнувшись с целой оравой таких же одиночек, привыкших бороться за уважение с помощью силы, Дженис впервые почувствовала себя дома. Она превратилась в Хищника из Семьи Анаким и начала питаться чужими страхами. Точнее, страхами всех, кроме юной Мэделин, с которой Дженис роднило сверхъестественное происхождение. Дело в том, что Мэделин только-только вернулась из жуткого мира Аркадии, куда она попала из местного зоопарка. К своему ужасу, Мэделин обнаружила, что Заточение, длившееся для неё целый год, в земном мире осталось практически незамеченным (другие дети считали, что она куда-то запропастилась "на несколько дней").

Для обеих девчонок эта встреча оказалась поистине судьбоносной, однако благословением она стала только для Мэделин. Дженис помогала ей влиться в общество смертных, давая советы о том, как заставить других детей уважать силу. Увы, когда Мэделин стала поддерживать Дженис аналогичными советами, Хищница начала попросту закрывать глаза на свою человеческую сторону. Спустя считанные недели Дженис было уже не узнать. Она практически перестала скрывать от других свою сущность, приняв себя как одинокого монстра, которого в ней всегда видели окружающие. В конечном счёте она обрушила стены своего новообретённого Логова и слилась с Тварью в физическом мире. Отныне об истинной сущности Дженис помнит лишь Мэделин - и она всей душой надеется исправить то, что сотворила.

### Слухи

*Помнишь тот лагерь для трудных подростков, "Новое начало"? Там живёт одна из нас. Хищница, прошедшая Слияние. Но если хочешь встретиться с ней, лучше сначала поговори с её подружкой Мэделин. Она из подменшей. И она единственная, кто знает, как поговорить с той безумной Хищницей и остаться в живых.*

Дженис – которую с лёгкой подачи Мэделин называют Слёзы на песке – до сих пор живёт рядом с лагерем. И Мэделин в самом деле – единственный человек, который может встретиться с Дженис лицом к лицу, не опасаясь расправы. Даже когда Мэделин спорит с ней, Слёзы на песке никогда не будет на неё нападать.

*Она владеет всем лагерем. Мэделин ей просто помогает. Не знаю, как там устроено с юридической точки зрения, но если тебе что-то нужно в том лагере, помни, что это собственность Слёз на песке.*

Мэделин давно уже не подросток. Она устроилась в лагерь сотрудницей, чтобы всегда

оставаться поблизости от Дженис. Однако на определённом уровне и она, и сама Дженис считают этот лагерь своей территорией. Мэделин решает любые проблемы, связанные с людьми, а всем остальным – то есть прежде всего охотой – занимается Дженис.

*Не, чувак. Я не стебусь. Ты новенький, поэтому говорю по-доброму. Не ходи в тот сарай по ночам. Там что-то живёт. А если у тебя проблемы, стяни в столовой немного жратвы и оставь её рядом с сараем, не заходя внутрь. Возможно, тебе помогут.*

Подростки в лагере придают Дженис образ загадочного покровителя, который живёт где-то рядом и присматривает за "хорошими" детьми, наказывая при этом "плохих". Разумеется, большая часть этих правил выдумана самими детьми.

*Что? Королева оборотней? Если бы у нас и была своя Королева, зачем бы ей было жить в лагере для трудных подростков?*

Некоторые Хищники и другие создания путают Дженис с оборотнем – не в последнюю очередь потому, что с лагерем действительно живёт стая Отверженных. Тем не менее, эти оборотни не связаны с Дженис. Они немного побаиваются её, но куда больше они её жалеют. В их глазах, Дженис – хороший пример того, что происходит с чудовищем, которое утратило последние капли своей человечности.

### **Сюжетные зарисовки**

- Владелец лагеря умирает, и его супруга решает продать бизнес. Она нанимает несколько человек для оценки стоимости земли. По иронии судьбы, этими людьми и оказываются протагонисты. Но Дженис чувствует появление Хищников или других сверхъестественных существ на "своей" земле - и ей это не нравится. Вскоре с персонажами связывается Мэделин, которая предлагает им переубедить владелицу продавать лагерь.

- Игрокам достаются роли молодых Хищников, которых определяют в лагерь "Новое начало" из-за их странного, агрессивного поведения в обществе. В то время как Дженис не рада появлению незнакомых Отродий, она понимает, что они оказались здесь не по собственной воле и даже подумывает воспитать в них истинных Хищников. Тем не менее, эта же идея приходит и в голову Мэделин, которая видит шанс воспитать протагонистов так, как – в силу своей неопытности – не смогла воспитать Дженис.

- В лагерь прибывает отряд Героев. Для того, чтобы избежать лишних вопросов, они притворяются агентами ФБР.

- Мэделин связывается с персонажами с просьбой о помощи. Последние несколько лет она изучала Хищников, пытаясь узнать, как ей вернуть личность своей любимой подруге. Недавно, продравшись через сложнейший оккультный текст, она пришла к выводу, что может обратить Слияние вспять и превратить Слезы на песке в "настоящую" Дженис.



## Глава третья:

### Ненасытные

Одни называют этих созданий Ламашту. Другие пользуются эвфемизмами вроде “нечистых” или “наших худших кошмаров”. Но лишь одно слово описывает этих созданий, не маскируя их сути. *Ненасытные*. Твари, которых боятся даже Отродья.

На первый взгляд, Ненасытные могут показаться ближайшими родственниками Хищников. Они рождаются в телах смертных, проявляют агрессию с первых же лет своей жизни и наконец обнаруживают, что всё это время они были кем-то более грозным – более *хищным* – чем обычные люди. Однако Ламашту воплощают страхи, зародившиеся ещё до появления человечества и несущие современным людям не столько мудрость, сколько давно забытые уроки выживания.

Некоторые Хищники считают Ламашту полузабытой шестой Семьёй или вырождающейся побочной династией Тёмной матери. Тем не менее, сами Ненасытные возводят свою родословную к мистической фигуре, которую они называют Примогенитором. Некоторые полагают, что Примогенитор никак не связан с Тёмной матерью, в то время как другие называют его более древней сущностью, которая *породила* или даже *вскормила* Тёмную мать. В лучшем случае Ненасытные признают Хищников своими младшими братьями. В худшем они считают их чужаками, заслуживающими не более тёплого отношения, чем простые смертные.

Вне зависимости от того, какое из этих мнений больше соответствует объективной действительности, и Хищники, и Ненасытные подчёркивают, что страхи, вдыхающие жизнь в новых Ламашту, не прекратили существовать даже несмотря на то, что они воплощают явления, с которыми смертные сталкиваются чрезвычайно редко. А это значит, что Ненасытные нужны Предвечной грёзе – даже если Хищники и не понимают, зачем.

#### Особенности

По умолчанию, Ненасытные не предназначены для игры. В то время как Хищники разрываются между человеческой нравственностью и нуждами своего вечного Голода, Ненасытные не проводят никаких границ между Голодом и собой. По их убеждению, когда они впервые осознают себя как Ненасытных, они перестают быть людьми и *становятся* своим Голодом.

С технической точки зрения Ненасытные питаются так же, как и обычные Хищники. Тем не менее, они всегда убивают своих жертв - и чем страшнее, тем лучше. Как можно догадаться по их названию, Ненасытные никогда не чувствуют окончательного насыщения. Даже когда их показатель Сытости достигает максимального значения, они продолжают мечтать о еде. Единственное облегчение заключается в том, что на этом уровне Сытости они начинают лучше контролировать свои инстинкты и не рискуют наброситься на жертву буквально здесь и сейчас.

Что важнее всего, Ненасытные способны питаться Хищниками. Как и в случае с простыми смертными, они убивают их, зачастую разбрасывая кусочки их тел по округе в назидание остальным.

Ненасытные не проводят границ между своей человеческой и монструозной личностью, что вполне удовлетворяет законам логики: Ламашту всегда могут принимать свой истинный

облик, а их чудовищная половина никогда не засыпает и не отделяется от их человеческой личности. У них просто нет причин разделять свою жизнь на "нормальную" и "монструозную" половину.

## Моменты

Ламашту не делят себя на Семьи, поскольку их сущность не определяют живые легенды Предвечной грёзы. Вместо псевдобиологических Тварей они воплощают жуткие доисторические периоды, которых инстинктивно боится людей человек. У этих периодов могут быть сотни различных имён, однако сами Ламашту называют их Моментами.

- **Дрожащие недра** воплощают страх перед землетрясениями, лавинами, оползнями и обвалами. Даже среди других Ненасытных Дрожащие недра считаются необычайно жестокими. Жизни людей безразличны им так же, как они были безразличны пещерам, обваливающимся на головы перепуганным смертным. Мало что приносит Дрожащим недрам такое удовольствие, как затаскивание жертвы под землю и её медленное, мучительное удушение.

- **Лютый мороз** представляет не только страх перед ледниковым периодом, но и борьбу за выживание в условиях ограниченных ресурсов. Эти Ламашту часто поедают своих жертв через определённое время после убийства, замораживая или консервируя их плоть для экономного и размеренного употребления. Многие из этих созданий питаются кровью и жиром.

- **Расплавленная земля** отражает страх перед экстремально высокой температурой, включая её структурные проявления наподобие расплавленного железа и языков пламени. Ненасытные, порождённые этим Моментом, обожают прожаривать людей заживо, одновременно откусывая от них части обугленной плоти. Многие из них устраивают себе жилища в сгоревших зданиях или старых шахтах, где никто не услышит крики их жертв.

- **Первозданное море** вдыхает жизнь в монстров, которые воплощают страх бесконечной борьбы за жизнь на территории, буквально кишашей опасными организмами.

- **Пустота** опирается на страх неизвестного, тесно связанный с образом космической тьмы и далёких, неведомых галактик. Метановые океаны Титана, чёрные дыры, межзвёздная тьма – всё это вызывает у людей совершенно определённое чувство страха. И не в последнюю очередь эти явления кажутся страшными потому, что в них могут обитать создания столь непостижимые, что ещё ни один учёный не дал им имени. Столь же неопишуемым может быть и их истинный облик. Одни виды Пустоты принимают облик цветных всплесков, будто бы воссоздающих инопланетный пейзаж. Другие кажутся астероидами, которые необъяснимым образом оказались в земной атмосфере.

## Характеристики Ненасытных

Создайте персонажа по тем же правилам, которые используются и для создания Хищников. По очевидным причинам, пропустите выбор Семьи. Кроме того, вы получаете несколько уникальных характеристик, во многом зависящих от Момента, который воплощает ваш персонаж.

- **Первозданное море:** Социальные проверки и броски на Решительность + Самообладание проходят со штрафом -2. Сила и Сообразительность вырастают на +1 уровень.

- **Лютый мороз:** Выносливость повышается на +1 уровень, а Здоровье - сразу на два. Инициатива снижается на -2 единицы.

- **Расплавленная земля:** Этот Ламашту способен вложить очко Сытости, чтобы наделить своё прикосновение воспламеняющим эффектом. В частности, это позволяет ему нанести рукопашным ударом аггравированный урон, однако в последнем случае он и сам получает очко аналогичного урона.

- **Дрожащие недра:** Броня 2/1. Защита падает на -1 уровень.

- **Пустота:** Ненасытный может вложить очко Воли, чтобы использовать эффект *Невозможный пейзаж* (описанный ниже). Эффект длится несколько минут, точное число которых равно текущей Воле Ламашту. Если персонаж владеет техникой этого Истязания, проверка его активации проходит с бонусом +2.

Определите общую силу Ненасытного, исходя из своих планов на его роль в истории. Относительно слабый Ламашту входит в игру с двумя техниками Истязания, средний – с четырьмя и могущественный – с семью.

Вы можете приписать Ненасытному любое количество Кошмаров, всё так же опираясь на его роль в истории. По умолчанию, Ненасытные не обладают Атавизмами до тех пор, пока не захватывают Логово Хищника. Если к началу игры Ламашту уже захватил чужое Логово, вы можете приписать ему любое число Атавизмов, принадлежащих хозяину Логова.

Наконец, припишите Ламашту все бонусы, которые Хищники получают благодаря Наследию *Слияния*, не считая бонуса к реакции на внезапное нападение.

### Ужасающий облик

В своём истинном облике Ненасытные редко выглядят как создания из легенд, поскольку воплощаемые ими страхи зародились ещё до того, как на свете появились первые люди. Иными словами, обличье Ламашту едва ли будет напоминать тело оборотня или дракона. Примером их облика может послужить стая летающих пастей без каких-либо конечностей или гигантское, нечеловечески вытянутое тело с зияющим отверстием в груди.

В сущности, осознать, как именно выглядит Ненасытный, способны лишь Хищники и некоторые другие сверхъестественные существа. Но разум простого смертного не способен *понять*, что именно он воспринимает при столкновении с Ненасытным в его настоящем обличье. В такой ситуации человек старается убежать как можно быстрее - и как можно дальше. Если ему приходится провести рядом с Ламашту хотя бы одну сцену, он впадает в Состояние *Потрясения*. Сверхъестественным созданиям тоже грозит это Состояние, однако они могут пройти защитную проверку в форме Решительности + Сверхъестественной характеристики.

### Невозможная анатомия

Поскольку тела Ненасытных не следуют человеческой анатомии, эффекты от *исключительных* успехов при нападении на такое чудовище не учитываются.

### Невидимое присутствие

Ненасытные связаны со столь древними страхами, что даже Хищники, порождённые Предвечной грёзой, не способны автоматически распознать в них своих дальних родичей. Когда Хищник или любое другое оккультное существо пытается проверить Ненасытного на его принадлежность к человеческой расе, соответствующие проверки проходят со штрафом - 2. В случае провала подобное существо принимает Ламашту за нормального человека. Отдельно стоит заметить, что Ламашту не оставляют явных следов в мире Предвечной грёзы,

а потому Герои не способны чувствовать их так, как они чувствуют Хищников.

### **Гнёзда и захват Логова**

По умолчанию вместо Логова Ненасытные пользуются Гнёздами: жуткими убежищами, расположенными в физическом мире. Каждое Гнездо представляет собой совершенно реальное место, выбранное Ненасытным для обитания и нападения на прохожих.

Для того чтобы обзавестись Логовом в Предвечной грёзе, Ламашту придётся отнять его у Отродья. Технически это означает, что Ненасытные начинают игру с нулевым значением Логова. Захватив чужое Логово одним из нижеописанных способов, Ламашту не только приобретает место для обитания, но и получает доступ к Атавизмам настоящего хозяина Логова. Этот доступ теряется, как только Ламашту утрачивает само Логово.

Кроме того, Ламашту могут создавать временные Чертоги в Предвечной грёзы, просто вкладывая в это очки Сытости. Это означает, что Ненасытный всегда может вложить любое количество пунктов Сытости по своему усмотрению, чтобы повысить свой уровень Логова на равнозначное число. Эти временные Чертоги работают по обычным правилам, однако исчезают через несколько дней, число которых всё так же равно сумме вложенных очков Сытости.

### **Захват разума**

Ненасытный прикасается к Хищнику и начинает продолжительное состязание Силы + Сытости против Самообладания + Воли. За каждое очко Сытости *ниже* пяти Хищник добавляет к защитной проверке по одному дайсу. За каждое очко *выше* пяти он теряет по дайсу. Всякий раз, когда Ненасытный одерживает верх, он понижает Самообладание или Внуительность Хищника на -1 уровень. Когда оба Атрибута падают до нуля, Ненасытный захватывает сознание Хищника на один час за каждый уровень Сытости Хищника. Это позволяет Ламашту пользоваться и Логовом жертвы.

Учтите, что если физический контакт между Ненасытным и его жертвой разорвётся до завершения захвата, Ламашту утратит все успехи. Обычно это предполагает, что Ненасытному необходимо обхватить жертву щупальцами, руками или когтями, прежде чем начинать вторжение в её разум.

### **Захват Чертогов**

Для того чтобы захватить Логово с помощью этой тактики, Ненасытный должен увидеть, как Хищник входит в собственное Логово. Это позволяет ему понять, какими Предвечными тропами тот воспользовался. Если Хищник вошёл в Логово из материального мира, для запоминания его путей Ламашту должен вложить сразу три очка Сытости. Если жертва вошла из другого Логова, принадлежащего к Улью, Ламашту достаточно вложить одно очко.

Затем Ненасытный должен найти материю, которая тематически соответствует Логову жертвы (например, для того чтобы начать захват Логова гидры, Ламашту понадобится что-нибудь наподобие болотной воды). Прикоснувшись к этой материи, Ненасытный вступает в продолжительное состязание Сытости + Внуительности против Воли + Логова Хищника. Каждый бросок отражает 30 минут борьбы. Хищник автоматически узнаёт о начале вторжения, а потому может попытаться найти Ламашту.

Каждый раз, когда Ненасытный получает больше успехов, чем Хищник, он начинает перестраивать Логово на свой лад. За каждый успех, полученный свыше суммы противника, Ламашту забирает по очку Логова. Если больше успехов получает Хищник, он забирает эти

очки по одному за успех. Если в любом из броском Ненасытный и вовсе не получает успехов, состязание прерывается на сутки.

Когда Ламашту наконец забирает все очки Логова у хозяина, он получает возможность придавать своему новому дому любой желаемый вид. Если в дальнейшем Ламашту придётся (или захочется) покинуть Логово, оно начнёт возвращаться к хозяину со скоростью один уровень в день.

### **Схизма**

Схизмой называется массовая истерия, вызванная присутствием Ненасытных в городе. Ламашту, воплощающий страх Расплавленной земли, может заставить смертных поверить, что ежедневные поджоги - единственный способ остановить какую-нибудь загадочную "эпидемию". Ненасытный, представляющий страх Пустоты, может подтолкнуть людей к погребению их родных заживо, поскольку иначе те превратятся в зомби.

Остановить Схизму может только уход Ламашту - или его убийство. Когда это происходит, большинство людей стараются просто забыть о том, что они делали. Те, кто не в состоянии выкинуть из головы неприятные воспоминания, начинают списывать их на внешние факторы. Один решит, что дело в отравленной воде. Другое обвинит во всём соседей. Третьему вообще будет достаточно фразы наподобие *"Да чего ты хотел, это же Флорида"*.

Для того чтобы Схизма вообще началась, Ненасытный должен сделать первый толчок: сказать что-нибудь на людях, написать в службу новостей или иначе оповестить смертных о мнимой опасности. Вскоре люди подхватят эту историю и начнут вести себя в соответствии с её логикой. История может быть любой, однако она должна вызывать чувство страха. Хорошим примером может быть громкое высказывание мыслей о появлении коммунистов в американском правительстве, попытках властей заблокировать детям рабочих дорогу в приличные заведения или отравлении воздуха заводскими выхлопами. Впрочем, подобные мысли могут и не отличаться глубокой смысловой нагрузкой: люди вполне поверят Ламашту, если он скажет, что АНБ ставит жучки в их дома или что их соседей подменили пришельцы.

Влияние Схизмы на разум людей измеряется по шкале от 1 до 10. За каждый месяц активного кормления Ненасытный повышает этот уровень на единицу. Примечательно, что за уровень Схизмы служит штрафом к уровню Вуали. Иными словами, за каждый месяц кормления Ненасытный понижает плотность Вуали на -1 очко до минимума 1 уровень. Радиус Схизмы равен 1 миле за каждый уровень.

Хищники интуитивно чувствуют воздействие Схизмы на смертных и даже могут пройти проверку Интеллекта + Оккультизма, чтобы узнать её точный уровень.

### **Истязания**

В дополнение к Кошмарам и Атавизмам, Ненасытные могут обращаться и к череде уникальных способностей, известных как Истязания. Название этих способностей выбрано не случайно: каждая техника Истязания требует траты одного или нескольких очков Сытости, что приносит невыносимые муки вечно голодным Ламашту.

### **Растяжение мышц**

Вложив очко Сытости, Ламашту заставляет своё тело стремительно вырасти в размерах. Это не влияет на его общий Размер, однако его тело существенно добавляет в мышечной

массе, а конечности могут вытянуться на несколько лишних дюймов. Вместо того, чтобы наносить жертве урон, в ближайшем раунде персонаж может приписать ей Помеху *Ошеломление* на количество раундов, равное полученным успехам.

### **Тело из ртов**

Ненасытный покрывает своё тело голодными пастьми. Каждая из них может говорить, но что важнее, каждая из них может и кусать. При захвате противника Ненасытный способен наносить летальный урон с рейтингом 2. Попытки атаковать, схватить или связать Ненасытного получают штраф -2.

### **Ток**

Ламашту пропускает сквозь тело электрический ток, причиняя 2 очка летального урона всем, кто к нему прикасается в этом раунде. Более того, жертвы проходят проверку Выносливости + Выживания, чтобы не получить Помеху *Паралич*.

### **Перенаправление**

Получив летальный или аггравированный урон, Ламашту может вложить очко Сытости и пройти проверку Силы + суммы всех клеток Здоровья, заполненных аггравированным или тупым уроном. В случае успеха Ламашту выстреливает в противника потоком энергии, связанной с его Моментом (например, огнём в случае с Расплавленной землёй). Атака получает рейтинг 2 и наносит летальный урон.

### **Зловонная куча**

Прикончив жертву своими руками, Ламашту может вложить очко Сытости, чтобы окружить труп особенно жуткой аурой. Всякий, кто увидит это тело в пределах сцены, получит штраф -2 ко всем Социальным и Ментальным проверкам. Сверхъестественные создания проходят проверку Решительности + Самообладания для сопротивления этому эффекту (Хищники добавляют к защите уровень своего Логова).

### **Невозможный пейзаж**

Для того чтобы обратиться к этой способности, Ненасытный должен обладать собственным Логовом. Активировать эту технику Истязания можно ценой 1 очка Логова за сцену. Как только эта способность будет активирована, персонаж сможет обращаться к ней в любой момент.

Для достижения непосредственного эффекта Ламашту вкладывает два очка Сытости и проходит проверку Сытости + Силы против Решительности + Выносливости жертвы. В случае успеха Ненасытный убеждает жертву в том, что она находится в другом мире (как именно будет выглядеть этот мир, частично зависит от Логова, а частично - от фантазии Ненасытного). До конца сцены жертва будет вести себя так, как она вела бы себя при буквальном попадании в другой мир.

Если Ламашту хочет, чтобы невозможный пейзаж навредил жертве, то каждый раунд её придётся проходить проверки Выносливости + Выживания. В случае провала она будет получать по два очка летального урона из-за абсолютной уверенности в реальности происходящего. Хотя в физическом мире эти раны практически не проявляются, посторонние могут заметить, как жертва впадает в озноб или начинает обильно потеть от воображаемого изменения температуры.

Жертва может попробовать вернуть себе чувство действительности, вложив очко Воли и пройдя проверку Решительности + Самообладания. В случае успеха ей удастся вырваться из плена иллюзий.

### **Притворство**

Вложив сразу два очка Сытости, Ламашту получает +1 очко Скрытности и придаёт себе иллюзорный облик совершенно конкретного человека. Этот облик не зависит от восприятия окружающих: Ненасытный должен сам определить, как именно он будет выглядеть. Иными словами, он может притвориться "курьером с письмом в руке", но не "женщиной, которую ожидает этот мужчина".

### **Законы человека больше не работают**

Вложив очко Сытости, Ламашту добавляет +2 дайса к любым, даже самым абстрактным видам взаимодействия с веществами, связанными с его Моментом. Например, представитель Расплавленной земли может заставить пули слегка корректировать свой полёт в воздухе, чтобы попасть в цель точнее. В дополнение к этому, Ламашту становится неуязвим к Внешним Помехам (таким как Метель или Невыносимый жар). Оба эффекта остаются в силе до окончания сцены.

### **Подчинение**

Каждую неделю Ламашту может потратить по 5 очков Сытости - уровень Схизмы (до минимального значения 1), чтобы подчинить своей воле всех смертных, слышащих его приказы. Услышав новый приказ, смертные проходят проверку Решительности + Самообладания со штрафом, равным уровню Схизмы. В случае с долгосрочными приказами смертные продолжают следовать воле Ламашту на протяжении нескольких недель, точное число которых равно текущему показателю Схизмы.

### **Жуткий облик**

Вложив очко Сытости, персонаж принимает облик, который в принципе не сочетается с физическими законами (например, Ненасытный, воплощающий страх Пустоты, может превратиться в вихрь из метеоритов). Увидев этот облик, смертные впадают в Состояние *Потрясения* и делают всё, чтобы убежать - даже если это означает получение травм. Сверхъестественные создания проходят проверку Решительности + Самообладания для сопротивления этому эффекту.

### **Мы видим твои внутренности**

Ламашту делает кожу жертвы прозрачной, позволяя окружающим видеть его кости, сосуды и органы. Окружающие машинально проходят проверку Решительности + Самообладания и в случае провала начинают страдать от Помехи *Тошнота* до окончания сцены.

### **Я забираю твою силу**

Коснувшись Хищника и вложив очко Воли, Ненасытный проходит проверку Манипулирования + Сытости против Логова + Сытости противника. В случае победы Ламашту похищает у жертвы один Кошмар или Атавизм по своему выбору до конца сцены.

## Сюжетные зарисовки

- На местной АЗС сменяется руководство. Приятная пожилая чета исчезла, и вместо неё всем управляет некто Джеймс Джоханнсон Джеремайя Джонсон. Он продаёт топливо на 50% дешевле, и заправка становится популярным местечком среди местных подростков. Однако в здании АЗС постоянно работает кондиционер, а полиция сообщает, что в окрестностях уже пропало несколько человек.

- Торговый центр "Фейрпойнтс" становится местом настоящих продуктовых сражений. Покупатели дерутся за каждый скидочный товар. Некоторые люди ходят сюда уже не за покупками, а за самой возможностью подоминировать над окружающими и урвать награду у них из-под носа.

- В последние годы парк "Майкрофт" стал идеальным местом для тех, кто предпочитает уединение и не хочет ни с кем общаться. Администрация запретила любые формы публичных мероприятий на территории парка, а в настоящий момент уже строит высокие заборы и стены, перегораживающие внутренние части "Майкрофта".

- В заброшенный дом в неблагополучном квартале переезжает доктор Леонардо Трент. Местные начинают симпатизировать ему после того, как он облагораживает свой дом с помощью техник ландшафтного дизайна и выступает с парой горячих речей о необходимости верить в светлое будущее. Однако любой, кто удосужится накопать на доктора слухи, ходящие по Интернету, обнаружит, что он годами переезжает из района в район с такими же речами. И каждый раз его прежний квартал сгорает дотла.



## Авторитет

Карлтон с детства узнал, почём фунт лиха. Будучи младшим ребёнком в большой семье, он постоянно терпел побои и унижения от своих старших братьев. Но однажды его кожа стала гореть от побоев так жарко, что Карлтон почувствовал самую настоящую лаву, которая с шипением растекалась по его телу.

В тот день Карлтон сбежал из дома и начал практиковаться в рукопашном бою. Время от времени он нападал на местных и заставлял их отдать всё имущество. Простых людей он отпускал без серьёзных травм. Бандитов и наркодельцов Карлтон убивал. Вскоре по городу пошли слухи о местном Робине Гуде, который крадёт у обычных людей ровно столько, сколько ему нужно для продолжения войны с криминалитетом.

Вскоре на него вышла стая Отверженных, поддерживающих союзнические отношения с местными наркодилерами. Оборотни предупредили Карлтона, что ему стоит покинуть этот район и никогда не возвращаться - тем более что его присутствие плохо влияет на духов. Карлтон внимательно их выслушал, а потом свернул шею их вожаку и избил ещё нескольких волков. Под конец он улыбнулся и предложил им подчиниться. Фактически Карлтон предложил оборотням выбирать между гибелью от его раскалённых рук и согласием последовать за новым лидером (поскольку старый лежал на земле горсткой пепла).

Вскоре после этого Карлтон превратился в главного криминального босса своего города. Он держится в тени, отдавая команды самым доверенным людям (многие из которых относятся к числу Отверженных и Потерянных). Для большинства других он - таинственная всесильная фигура, известная просто как Авторитет.

## Слухи

*Если хочешь сделать что-либо без его ведома, делай это в полнолуние. В эту ночь его гончие слетают с катушек, и он вынужден следить за ними, ни на что больше не отвлекаясь. Я лично знаю парня, который толкает в эту ночь дурь без его разрешения, и его до сих пор не поймали.*

Местные давно обратили внимание, что по тем или иным причинам в полнолуние Авторитет не даёт им никаких поручений - и что ещё лучше, он не наказывает никого за проступки, совершённые при свете полной луны. В то время как многие считают это слабостью Авторитета, в действительности Ненасытный сам позволяет им превращать город в руины. Ему нравится видеть, как без его контроля даже самые вменяемые люди начинают предавать худшим из своих пороков.

*Не спрашивай, почему, но он горой стоит за всех рыжих. Нет, ты не сможешь попасть к нему в пентхаус лишь потому, что у тебя рыжие волосы, но я тебя уверяю: никто не тронет тебя без его прямого приказа.*

В школе Карлтону говорили, что у него нет души, потому что он рыжий. Он настолько устал от этой шутки - как и беспричинных издевательств, - что с тех пор старается быть для рыжих тем ангелом-хранителем, какого не доставало ему самому. Недавно он даже приказал убить целую котерию вампиров за то, что они высосали рыжего человека досуха.

## Сюжетные зарисовки

- К персонажам обращается стая Отверженных. Они хотят убить местного наркодилера и сжечь его склад с наркотиками, чтобы оставить "сообщение" другим. Разумеется, сделать это они планируют в полнолуние. Если протагонисты соглашаются, то вскоре они узнают, что

той же ночью эти оборотни совершили целую череду преступлений. Протагонисты нужны были им для того, чтобы Авторитет послал своих людей искать именно их.

- На территории персонажей начинают "работать" сразу несколько преступников. Вскоре становится очевидно, что полиция с ними в сговоре. Если протагонисты ловят кого-либо из преступников или коррумпированных полицейских, те признаются, что план состоит именно в том, чтобы согнать персонажей с нажитых земель. Имени заказчика никто не знает, однако местные называют его "Авторитет".

- После того как протагонистам удаётся заполучить в свои руки ценный предмет (будь это историческая реликвия или даже мистический артефакт), с ними связывается представитель некоего "мистера А", желающего приобрести предмет и заодно лично познакомиться с протагонистами. Чем кончится эта встреча? Станут ли протагонисты первыми Хищниками, нанятыми Авторитетом? И что если они откажутся выходить с ним на связь?

## Слепец

Под этим прозвищем известен загадочный древний Ламашту, считающий своей миссией возрождение Примогенитора. Слепец отличается необычайной вежливостью и всегда старается помогать другим людям, лишённым зрения. Некоторые сверхъестественные существа говорят, что помнят его ещё по Ахеменидской империи (существовавшей за пятьсот с лишним лет до нашей эры), как и в наполеоновские войны и в другие исторические эпохи.

Везде, где появлялся этот Ламашту, начинались заболевания и разруха. Говорят, на полях сражений он специально заражал трупы, чтобы распространить инфекцию среди санитаров и другие людей, хоронящих тела.

Несмотря на то, что Слепца считают незрячим, в действительности своё прозвище он получил из-за любви к повязкам, закрывающим его "глаза". Мало кому удавалось увидеть его лицо целиком, однако те, кому не посчастливилось взглянуть на верхнюю часть головы Слепца, рассказывали о гнёздах роящихся насекомых, из которых то и дело выпадают чёрные яйца. О чём знает ещё меньше человек, так это о том, что яйца насекомых выходят практически из всех отверстий Слепца, включая его пупок, уретру и анус. Время от времени Слепец извлекает эти яйца и угощает ими людей, выдавая их за рыбью икру. После этого жертвы сами начинают выделять из себя яйца крохотных насекомых, зачастую сходя с ума от ужаса и отвращения.

Единственная цель Слепца заключается в том, чтобы распространить по земле достаточно яиц, чтобы на свет явился новый Примогенитор.

## Слухи

*Никто никогда не видел его без трости. Я слышал, что это часть его тела - вроде застывшего щупальца.*

Это не щупальце и не другая часть тела, однако Слепец действительно любит свою трость. Он серьёзно относится к своему образу слепого, даже несмотря на то, что отсутствие глаз не мешает ему прекрасно видеть. Любой, кто тронет его трость, горько пожалеет о своей ошибке.

*Я слышал, что он тепло относится к Хищникам, а если соблюдать все законы этикета, то он и вовсе растает и даже поделится парой ценных советов.*

Слепец считает Хищников более слабой ветвью общей династии, однако он действительно ценит тёплые отношения с этими дальними родственниками. Если Хищник ведёт себя вежливо, он вполне может рассчитывать на помощь этого древнего существа.

## Сюжетные зарисовки

- К протагонистам обращается знакомый, который рассказывает, что в последние ночи он видит один и тот же кошмар, в котором его похищает слепой человек. Если протагонисты ничего не предпринимают, знакомый вскоре исчезает, а в его квартире находят странные чёрные яйца.

- После того как несколько человек в местной школе жестоко обходятся с очкариком, к ним приходит письмо от таинственного незнакомца, который вежливо просит их больше так не поступать. Хулиганы приходят в восторг от того, что им удалось привлечь внимание взрослого, и начинают издеваться над очкариком всё сильнее. Вместо того чтобы проучить детей, Слепец начинает влиять на разум их родителей, что даёт те или иные побочные

эффекты.

- У входа в Логово одного из протагонистов подкарауливает группа слепых мужчин. Прежде чем Хищник входит в Предвечную грёзу, слепцы нападают на него и требуют оставить Логово для рождения Примогенитора.

## Колетт, Нецелованная принцесса

Родители Колетт были слишком заняты, чтобы проявлять о своей дочери искреннюю заботу. Они обращались с ней вполне сносно, однако Колетт никогда не чувствовала, что она им нужна. Одной ночью ей начал сниться кошмар, в которой она увидела, что никто никогда не будет её любить. Проснувшись, Колетт побежала к матери и буквально задушила её в объятиях.

С тех пор Колетт ищет людей, которых она может заставить себя любить. И это не просто фигура речи: её не интересуют те, кто действительно проникается к ней симпатиями. Нет, ей нужно сломить волю человека и изменить его первоначальную отрицательную реакцию на любовь и томление. А когда человек начинает чувствовать себя зависимым от Колетт, она бросает его, по возможность доводя до самоубийства или помешательства.

### Слухи

*Будь осторожен с теми, кого приводишь домой. Ты же слышал о Нецелованной принцессе?*

Образ Колетт уже начал обрастать мифологическими подробностями, превращаясь в классическую городскую байку с девочкой-привидением. Тем не менее, эти легенды практически не способны остановить мужчин, намеренно ищущих приключений. Иными словами, несмотря на появление вполне достоверного слуха об опасности, которую представляет Колетт, смертные ещё не готовы всерьёз воспринять её как угрозу для своей жизни.

*Я слышал, что Нецелованная принцесса не трогает тех, кто действительно проявляет заботу об окружающих. Будь ласков с другими людьми, и встреча с влюблённым призраком тебе не грозит.*

Колетт привыкла к мысли о том, что она должна принудить своего партнёра к влюблённости. Столкнувшись с человеком, который сам готов окружить её лаской, она настолько пугается, что возвращается в своё Гнездо и плачет всю ночь напролёт.

### Сюжетные зарисовки

- Хищники возвращаются в Логово и обнаруживают, что из него пропало несколько ценных вещей. Вскоре они находят записку, гласящую: “Привет, любовь моя! Прости, что взяла у тебя несколько сувениров на память. Обещаю, скоро я вернусь и мы сможем остаться вместе навсегда”.

- Смертные начинают всё чаще рассказывать байку о Нецелованной принцессе. Учитывая, что в городе появляется несколько новых трупов, полиция начинает расследование. Основной версией становится деятельность серийного убийцы. Другие сверхъестественные обитатели города просят Хищников поторопиться с поисками “одного из своих”.

- К персонажам обращается Вентру, влюбившийся в Нецелованную принцессу и начавший совершать ради неё преступления. Вампир боится потерять свою человечность, если даже не вечную жизнь.

## Нуль Снайпер, Гроза Интернета

Как и многие другие Ламашту, Хищники и маньяки, Мария Фигуероа с детства подвергалась издевательствам со стороны окружающих. Она считала себя изгоем до тех самых пор, пока ей не удалось накопить на старенький ноутбук. Выйдя в Интернет, она первым же делом залезла в соцсети своих одноклассников. Обнаружив, что многие из них увлекаются косплеем, она начала переделывать их фотографии в издевательском ключе и выкладывать их в Сеть. Переделанные фотографии привлекли такое внимание троллей, что вскоре Мария Фигуероа - известная под псевдонимом Нуль Снайпер – стала лицом их сообщества.

Когда одна из сверстниц Марии написала в комьюнити троллей письмо с просьбой убрать её фотографию с логотипа сообщества, Мария набросилась на неё с особым остервенением, создав ещё целый ряд фотожаб. Спустя несколько дней девочка покончила с собой. Как только Мария узнала об этом, по её телу пробежала дрожь наслаждения. В ту же ночь она стала Ламашту.

Сегодня Нуль Снайпер может побороться за звание самого эффективного Интернет-тролля на свете. Своими издевательскими рисунками Мария разрушает целые семьи, сообщества и движения, иногда даже подрывая единство идеологических организаций. В отличие от многих других Ненасытных, она не нуждается в потреблении плоти своих жертв. Ей достаточно просто узнать о том, что после её публикации очередная жертва шагнула с крыши.

### Слухи

*Нуль Снайпер постоянно зависает на форумах, посвящённых правам мужчин. Думаю, что мы ищем необщительного парня немного за двадцать.*

Мария давно перестала воспринимать себя как человека – и как женщину в частности. В Сети у неё сотни разных имён и личностей.

*Ненасытные могут порождать Схизмы и вызывать Кошмары только вблизи от жертвы. До тех пор пока ты не находишься с ней в одной комнате, Нуль Снайпер ничем тебе не грозит.*

Хотя большинство Ненасытных действительно подчиняются вышеописанным правилам, Нуль Снайпер выбивается из общего ряда в том отношении, что она может порождать Схизмы и вызывать Кошмары посредством видеокommunikации. Если это важно для вашей игры, считайте, что она получает только половину Сытости от видеонаблюдения за гибелью своей жертвы.

### Сюжетные зарисовки

- На хвосте у протагонистов повисает Герой. Каким-то образом ему удаётся заранее предугадать, куда они пойдут, что будут делать и как попробуют спрятаться. Поймав его или воспользовавшись другими методами расследования, они узнают, что информацию о них сливал некто Нуль Снайпер. Как вариант, вы можете изобразить Нуль Снайпера как союзника, который может помочь персонажам расправиться с этим вездесущим Героем.

- Нуль Снайпер организует массовый пранкинг одного из протагонистов, и некоторые из пранкеров переходят все границы. Вскоре становится известно, что Нуль Снайпер планирует отвлечь персонажа и захватить его Логово.

- Нуль Снайпер устраивает пару крупных восстаний против полицейского произвола. Затем она настраивает на более агрессивный лад и самих полицейских. Хищники обнаруживают, что с каждым днём утолять Голод посреди боевой зоны становится всё труднее.

- Нуль Снайпер охотится на одну особенно аппетитную жертву и собирается использовать Логово протагонистов в качестве “перевалочного пункта”.

## Питер Слоугбол, Зловещий клоун

Питер работал в цирке ещё до того, как пополнил ряды Ненасытных. В сущности, он здесь родился. Будучи сыном бродячих артистов, он быстро обучился актёрскому ремеслу и стал выступать в качестве клоуна. Вскоре он обнаружил, что запугивать детей куда интереснее, чем развлекать – особенно когда взрослые не понимают, какой ужас у них вызывает этот зловещий клоун.

В начале шестидесятых на новоявленного Ламашту вышла группа охотников. Не зная, с чем именно они столкнулись, эти защитники человечества начали исследовать ночной цирк и нашли следы многочисленных убийств, совершённых Питером Слоугболом. Когда Ламашту напал на них, охотники обнаружили, что они практически ничего не могут ему противопоставить. Из всей ячейки выжила только одна, Джин Лансберри.

Поклявшись отомстить, Джин начала опрашивать всех знатоков оккультизма, которые только могли знать способ справиться с этим злом. Наконец она выучила ритуал, позволяющий запереть чудовище в его собственном изображении. Хотя Джин была и не самым опытным мистиком, удача оказалась на её стороне. Джин вернулась в зловещий цирк и смогла заманить чудовище в ловушку. Магический портрет затянул в себя душу Питера, заперев её до скончания времён.

Джин удалось не только уцелеть, но и прожить долгую, сравнительно счастливую жизнь. Пятьдесят лет спустя у неё развилась болезнь Альцгеймера, которая стала для неё настоящим благословением. Джин наконец забыла о потере друзей и о жутком клоуне, который всё ещё томился в своей темнице среди её вещей. После её смерти наследники начали распродавать имущество, и в конечном счёте зловещий клоун вырвался на свободу.

### Слухи

*Я слышал, что он боится собственного изображения в любом виде. Зеркал, камер, фотиков и так далее. Наверное, изображение крадёт его силу.*

Питер провёл целых пятьдесят лет, глядя на свой портрет. Это было в прямом смысле слова единственным, что он видел на протяжении полувека. Теперь, когда он снова видит собственное изображение – пусть даже другое, – его охватывает неопиcуемый ужас. Вопреки утверждениям некоторых Отродий, эта реакция не ослабляет способностей Питера, однако вида собственного лица может оказаться достаточно, чтобы он превратился из охотника в жертву.

*Если достать ту картинку, можно заставить его сделать всё что угодно. До тех пор пока вы держите её в руках, он слушает каждое ваше слово.*

Никто, включая Питера и недавно усопшую Джин, не имел возможности проверить этот слух. Тем не менее, Питер отчаянно ищет картинку, пропавшую среди других вещей Джин. В глубине души он тоже подозревает, что окаянный портрет может обладать властью над его разумом.

*Он никогда не охотится на детей. Может быть, он серьёзно относится к своей давней профессии, а может, у него есть хоть какие-то принципы - но в любом случае, ни один ребёнок не пострадал от рук этого клоуна.*

Вовсе нет: Питер охотится на детей так же, как и на других смертных. Другое дело, что дети редко бывают одни, а многие из них насмотрелись ужастиков и теперь до смерти боятся клоунов.



### **Сюжетные зарисовки**

- Один из наследников Джин, Элизабет Марчелло, уже столкнулась с Питером, когда тот разыскивал свой портрет. Начав собственное расследование, Элизабет узнала не только о существовании сверхъестественного мира, но и о блестящей карьере охотницы, которой долгое время занималась Джин. Пытаясь найти портрет Питера и заодно узнать больше об этом создании, Элизабет выходит на протагонистов. Пока что она не знает различий между Ненасытными и Отродьями и считает протагонистов такими же монстрами, как и Питер.

- В город прибывает бродячий цирк под руководством известного Хищника. Питер немедленно нанимается в группу. После того как вокруг цирка начинают массово погибать люди, а смертные подвергаются Схизме, местные Отродья – возможно, включая протагонистов – ошибочно приходят к выводу, что эти преступления совершает глава цирка.

- Картинку Джин находит охотник, недавно вставший на путь потрошителя. Портрет действительно обладает на клоуна гипнотическим воздействием, и теперь полубезумный охотник использует Ненасытного для истребления монстров - и людей.

## Уилмот, Блиц-бой

Мальчик по имени Уилмот родился в Англии, в городе Ковентри. В ноябре 1940 года, когда будущему Ламашту было всего десять лет, город подвергся одной из самых свирепых бомбардировок в истории Второй мировой. Несмотря на название “Блиц”, бомбардировка длилась достаточно, чтобы немногие выжившие начали массово покидать город. Но мать, заправлявшая в семье Уилмота, заявила, что не отдаст нацистам ни клочка своей земли. Она приказала детям собрать припасы и заперлась вместе с ними в подвале.

Поскольку семья была зажиточной, пищи хватило бы на несколько недель - однако уже в первые ночи Уилмот понял, что голодает. Ему не хотелось обычной еды. Ему нужна была сочная плоть его братьев, сестёр и матери. В одну из ночей он задушил мать и наутро убедил плачущих братьев, что в этом виновата сестра. Они связали несчастную девочку якобы для всеобщей безопасности. Тем же вечером Уилмот испортил практически все припасы и обвинил в этом старшего брата. Когда тот пришёл в ярость, Уилмот вместе со своим близнецом разбили ему голову в порядке самообороны.

Неделю спустя, насладившись отчаянием своих родственников, он убил близнеца и съел его, мать, старшего брата и связанную сестру. Потом он открыл люк, ведущий в канализацию, и покинул дом навсегда. Он прекрасно знал, что мог сбежать в этот люк ещё больше недели назад, однако ему нравилось играть со своими близкими.

"Каннибал из Ковентри", как прозвали Уилмота газетчики, стал городской легендой. Прошло уже больше семидесяти лет, а Уилмот всё ещё выглядит как десятилетний мальчик. И время от времени он повторяет свою старую игру то в одной, то в другой части света. Однако больше всего ему нравится возвращаться в Ковентри, подпитывая легенду о Каннибале и заставляя местных охотников из Нуль Мистериис гоняться за несуществующим потрошителем.

## Слухи

*Говорят, он питается детским страхом и избегает истязания взрослых.*

Уилмот действительно предпочитает пытать детей, поскольку он лучше понимает детскую психологию и потому может ярче представить, какие страдания они испытывают. Тем не менее, он вполне может насладиться и страхом взрослого человека. Для того чтобы заманить взрослую жертву в свою ловушку, он прикидывается невинным и милым – что, к сожалению, ему удаётся делать блестяще. Как правило, он выбирает одиноких жертв, которых никто не хватится: пьяниц, бездомных или недавно вышедших заключённых.

*У него есть своя территория, и он никого на неё не пускает. Герои, Хищники, даже другие Ламашту – все они могут стать его жертвами.*

Не совсем так. Блиц-бой никогда не охотится на одной территории больше нескольких раз. Как только смертные или другие оккультные существа начинают замечать его присутствие, он покидает нагретое место и устраивает себе Гнездо в совершенно другом городе. В качестве убежищ он предпочитает заброшенные строения наподобие канализаций, шахт или старых бомбоубежищ.

## Сюжетные зарисовки

- В городе пропадает девочка из богатой семьи. Благодаря положению и деньгам её родителей этот случай становится главной темой обсуждения по всей стране. Секрет заключается в том, что её похитил отнюдь не Блиц-бой (личность злодея остаётся на откуп

Рассказчику). Этот Ламашту привык нападать на детей из неблагополучных семей, на которых окружающим будет практически наплевать. Однако случай с исчезновением богатой девочки привлекает внимание общественности ко всем остальным прецедентам, и вскоре выясняется, что дети пропадали в городе несколько лет подряд.

- С персонажами связывается ячейка охотников, которые сразу обозначают своё нежелание вступать с ними в конфликт. Они принадлежат к крупной структуре, которая идёт по следу Каннибала из Ковентри уже несколько десятилетий. Долгое время считалось, что Уилмота похитил тот же убийца, который лишил жизни и его родственников в подвале, однако недавно охотники провели электронное сопоставление школьной фотографии Уилмота с лицом мальчика, попавшего на одну из камер видеонаблюдения рядом с территорией протагонистов. Охотники предлагают выследить чудовище совместными усилиями при условии, что персонажи позволят им допросить Блиц-боя.

- Хищники по всему городу начинают видеть кошмары, как будто бы связанные с другими Отродьями. Все начинают искать виноватых, пока один Макара, живущий под землёй, не перестаёт выходить на связь. Когда протагонисты спускаются в его Логово, их встречает один из самых жутких пейзажей, которые только может вообразить разум Хищников. Разумеется, Логово было захвачено Уилмотом, однако Блиц-бой не захотел проводить в нём дольше одной ночи. Чьё Логово приглянется ему в следующий раз?